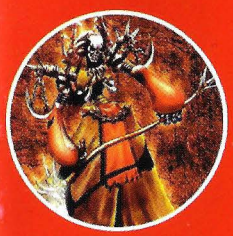
micro DINGO

ESPECIAL MANGA

4,95 €

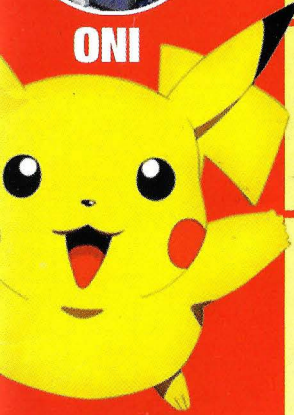


KINGDOM UNDER FIRE

ONI

¡JUEGOS!

2 DEMOS EN EL CD

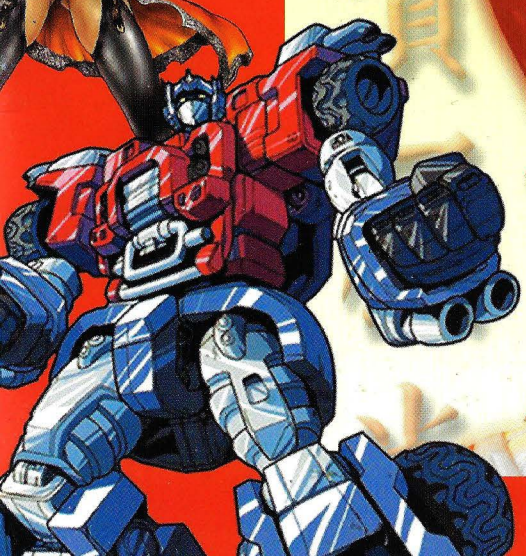


GÉNEROS
¿Qué es eso del Manga?

CLÁSICOS
Los padres del cómic nipón

MANGA EN ESPAÑA
Las series más vistas

CYBERMANGA
Robots, tecnología y acción



PÓSTER EN EL INTERIOR

CÓMIC
Shujiro te cuenta la historia del Hentai

publishing ixo
8 424094 002054 00003

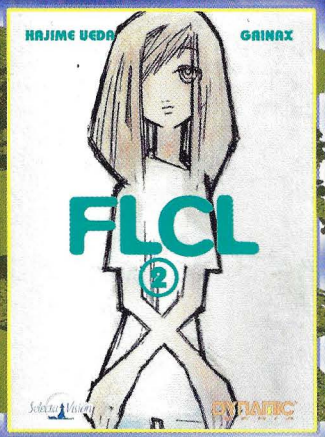
¡DÉJATE SEDUCIR POR NUESTROS MANGAS!

FLCL

FLCL
Dibujo: Hajime Ueda
Guión: Gainax
Serie limitada de 2 números
PVP REC: 7,90 €

HAJIME UEDA Y GAINAX NO PODÍAN HACER ALGO NORMAL

© 2001 Gainax Hajime Ueda.All rights reserved.



EXCEL SAGA

Excel Saga
Guión y dibujos: Koshi Rikdo
Serie abierta
PVP REC: 8,50 €

Peluches alienígenas, comandos ninja, organizaciones secretas, conquistas planetarias, desmadre, humor, locuras y mucho más...

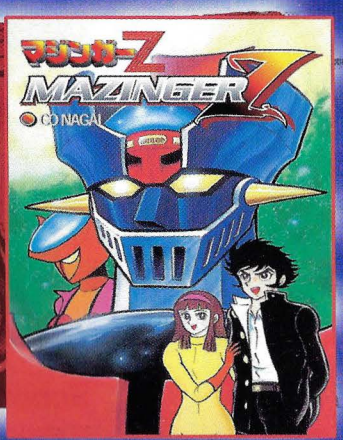
© 1998 Koshi Rikdo. First published by Shonen Gahosha.

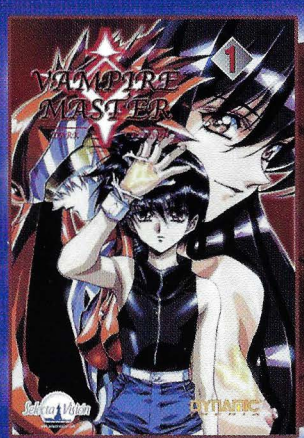
MAZINGER Z

Mazinger Z
Guión y dibujos: Go Nagai
Serie limitada de 5 volúmenes
REC: 8,50 €

¡LA LEYENDA CONTINÚA!

© Go Nagai/Dynamic Planning. All rights reserved.





Una obra cargada de erotismo y aventuras de la mano de uno de los mejores dibujantes del panorama actual.

VAMPIRE MASTER
DARK CRIMSON

Vampire Master (Dark Crimson)
Guión y dibujos: Satoshi Urushihara
Serie abierta
PVP REC: 8,50 €

© 2000 Satoshi Urushihara. All rights reserved.

Selecta Visión

Calle Diputación nº37, Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com
2002 SELECTA VISION s.l./DYNAMIC IBERIA. Una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europa).

DYNAMIC IBERIA

micro DINGO

C/ Mestre Nicolau 23, Entlo.
08021 Barcelona - España
Tel.: 93 241 81 00/ Fax: 93 414 45 34
microdingo@ixo.es

Editor Delegado
Franc Machado

Redactora Jefe
Laura Reinón
lreinon@ixo.es

Colaboradores
Marc Bernabé /Lázaro Muñoz/ Breixo Harguindey / Roberto Olcina / Arturo Bibang / Suzie Wang / Sergio Hernandez Ricard Carreras

Desarrollo CD-ROM
Jordi Julià
j.julia@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Ricardo Díaz

Director comercial
François Pérez

Responsable Comercial
Mayte Ramírez

Secretaria comercial
Lourdes Lozano
publicidad.microdingo@ixo.es

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló, Carol Rodríguez

Impresión
Giesa-Rotographik-Tel.: 934 150 799

Delegación Madrid
C/ Moreto 5, bajo, int.
28014 Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Gerente
Christophe Bonicel

Micro Dingo es una marca comercial de IXO Publishing, utilizada según licencia por IXO Publishing Ibérica S.L.
Micro Dingo es una publicación mensual
Depósito Legal: B-29720-1999
Precio para España 4,95 €
Precio para Islas Canarias, Ceuta y Melilla 5,10 €

Distribución España
Dispaña-Tel.: 914 179 530
Importadores para América:
ARGENTINA: York Agency S. A.
MEXICO: Pernas y Cia. S. A. de C. V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas
30/04/2003

Fotógrafo Portada: Felipe Mena
Maquilladora: Vanessa Puerto
Estilista: Susana Rey
Modelo: Ana Isabel, de Colors

Printed in Spain

publishing IXO

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores y/o lectores, así como del contenido del material redaccional y gráfico por ellos remitido, física o telemáticamente, y aquí reproducido.

Hola colegas! Nos ha costado, pero por fin este especial ha visto la luz. Han sido muchos los que nos han echado un cable con sus conocimientos sobre manga y sin los cuales no podríais tener ahora mismo esta publicación en vuestras manos: Marc Bernabé, Lázaro Muñoz, Roberto Olcina, Arturo Bibang, Ricardo Díaz, Suzie Wang, Breixo Harguindey, Sergio Hernández... A todos ellos, ¡gracias! Y ahora, al grano, que esto parece más una entrega de los Oscars que la edito.

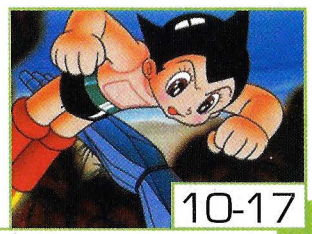
Hemos realizado un viaje virtual por el país del Sol Naciente para presentaros la historia del Manga, los clásicos, lo más 'ciber', lo que se cuece en Japón y lo que hemos visto en España. La tele habla japonés y el cine se mira con ojos rasgados. Y hentai, por supuesto. En la revista podréis disfrutar de un cómic en exclusiva que os pondrá al día sobre el género, y en el CD... Imágenes por un tubo de las que no os vais a cansar, os lo aseguro, sin olvidar los cuatro vídeos de New Angel, calientes, calientes... Y también en el CD, juegos, wallpapers, fondos, y todo lo imaginable para que os convirtáis en perfectos 'otakus'. Y nada más, que lo disfrutéis y... ¡Qué os la pike un McPokémon con sushi!

Sayonara colegas.

Géneros
4-9

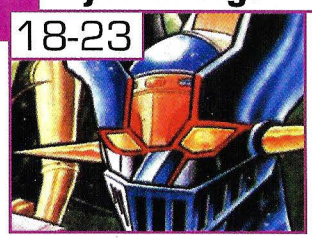
Shojo, Shonen, Hentai, Yaoi... ¿¡Qué es el Manga!?

¡¡Conoce a los padres del cómic nipón!!



10-17
Clásicos

Cybermanga
18-23

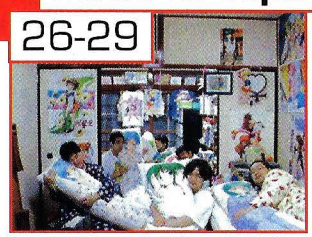


¡Cómic, animación y Ci-Fi en el Japón más ciber!

¿Existen nuevas tendencias en el universo manga?

24-25
Tendencias

Cómic en Japón
26-29

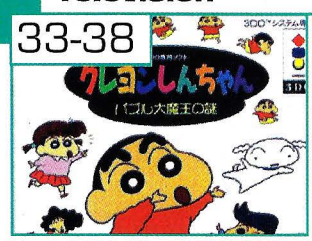


¡Un negocio que genera miles de millones de euros!

Mazinger, Heidi, Comando G, ¡llega la invasión nipona!

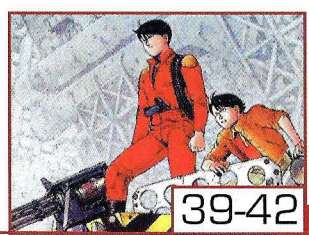
30-32
Manga en España

Televisión
33-38



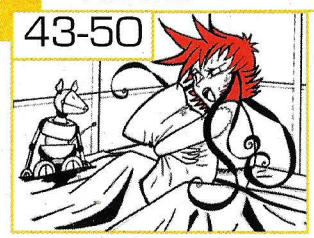
¿Sabéis cómo un cómic cobra vida en televisión?

Los filmes animados están a la orden del día. ¡Conócelos!



39-42
Cine

Hentai
43-50

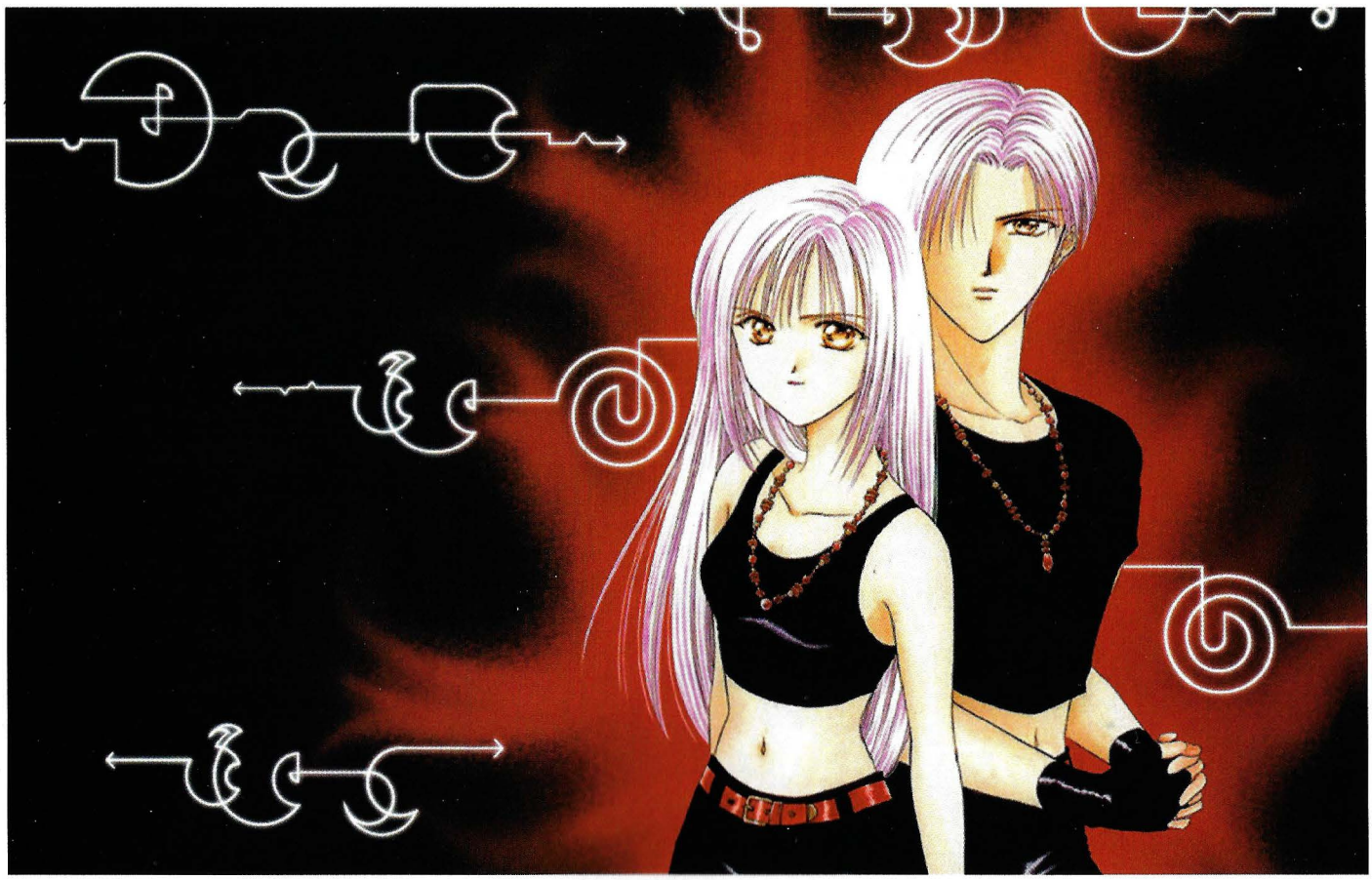


Os presentamos la apasionante historia de Shujiro Nikame...

¡No os perdáis nuestro **concurso** de la **página 9!**

¡BANZAI! INVASION JAPON

Suzie Wang

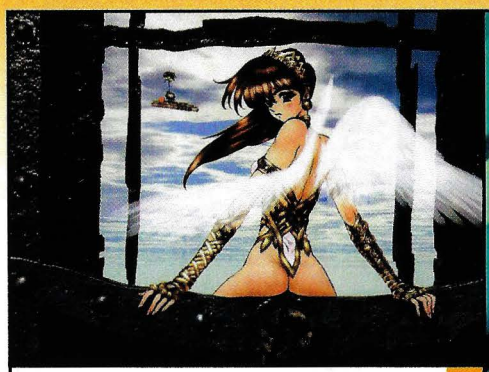


Ojos exageradamente grandes, pelos de colores imposibles, una estética entre *vamp* e infantil, argumentos delirantes y una sabia combinación de humor con momentos dramáticos. Eso es **manga**, y por extensión su versión en dibujos animados llamada **anime**.

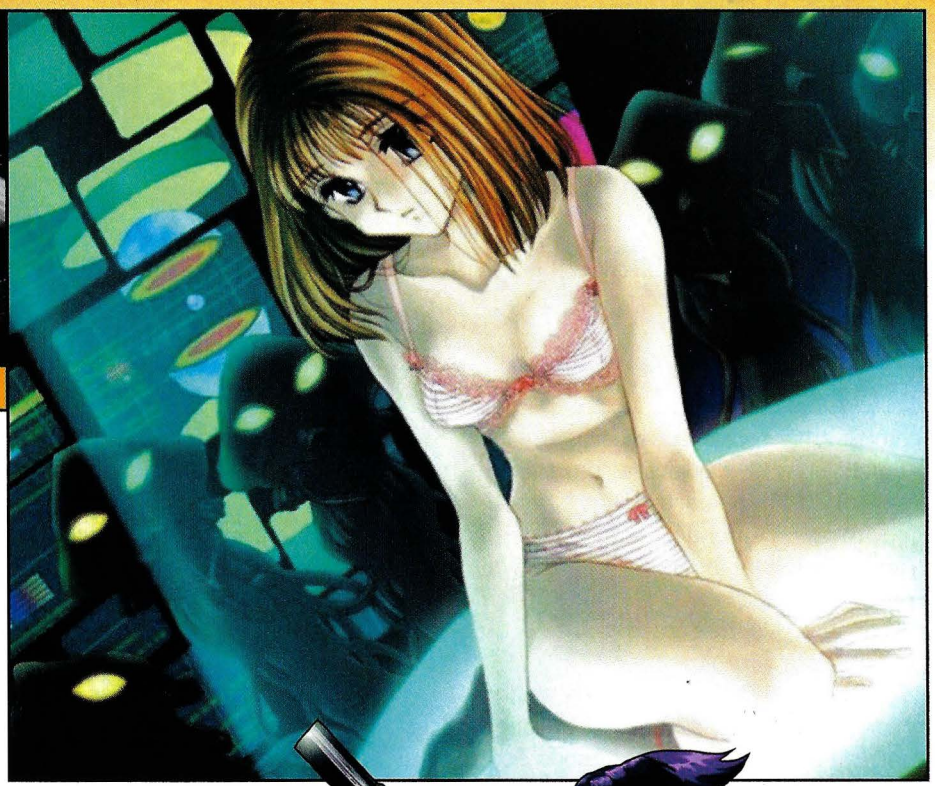
Pero ¿qué es el **manga**? ¿qué es un **otaku**? ¿y el **shojo**, el **shonen**, el **hentai** o el **yaoi**? ¿cuándo y dónde empezó el fenómeno manga? ¿por qué hay tantos términos japoneses que se nos escapan? Tranquilos, que desde este dossier vamos a intentar dar una respuesta a todas, o casi todas, vuestras preguntas.

Los defensores a ultranza del cómic europeo y americano creen que el manga es una especie de plaga bíblica que está minando el mercado. Un tebeo sin calidad que está acabando, y aunque les pese popularizando, ese reducto snob y elitista que para algunos constituían los comics, casi considerados de culto. Pero **el fenómeno manga** no ha hecho más que abrir las puertas del mercado de la viñeta. El manga, desde hace algunos años, está aportando un nuevo público lector de comics, que suele empezar por manga infantil para después descubrir otro tipo de cómic, sea japonés, americano, español o de las quimbambas... el caso es leer tebeos, sean de donde sean. Lo que se consideró "una moda" a principios de los 90, que fue la fecha en la que empezaron a circular los mangas por estas latitudes, se ha convertido en todo un fenómeno, y no tiene visos de abandonar. Cada vez son más las traducciones y es fácil encontrar las principales obras de los autores más emblemáticos. Nombres como **Tezuka**, **Hara**, **Miyazaki**, **Takada**, **Otomo** o **Toriyama** dejan de sonar a chino para integrarse completamente en la cultura de los jóvenes. No podemos negar que el manga tiene una imagen bastante negativa que, generalmente, se asocia a violencia y sexo, pero ¿acaso no eran violentos los dibujos de Bugs Bunny, en los que cada dos por tres se quedaban sin cabeza? Y que sepamos no se han alzado voces reaccionarias contra Piolín, o el Pato Lucas. A cada generación su tebeo, y a los de las últimas, los nacidos a partir de mediados de los setenta, el manga.

Imágenes: DR

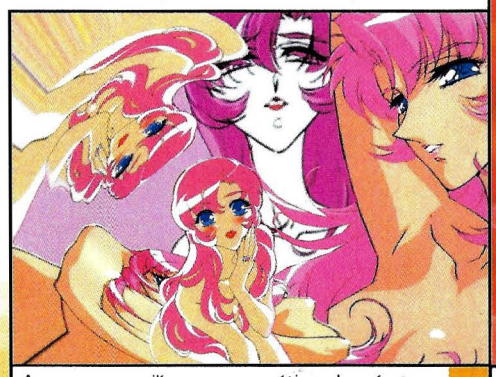


El manga suele ser de tipo juvenil o erótico.

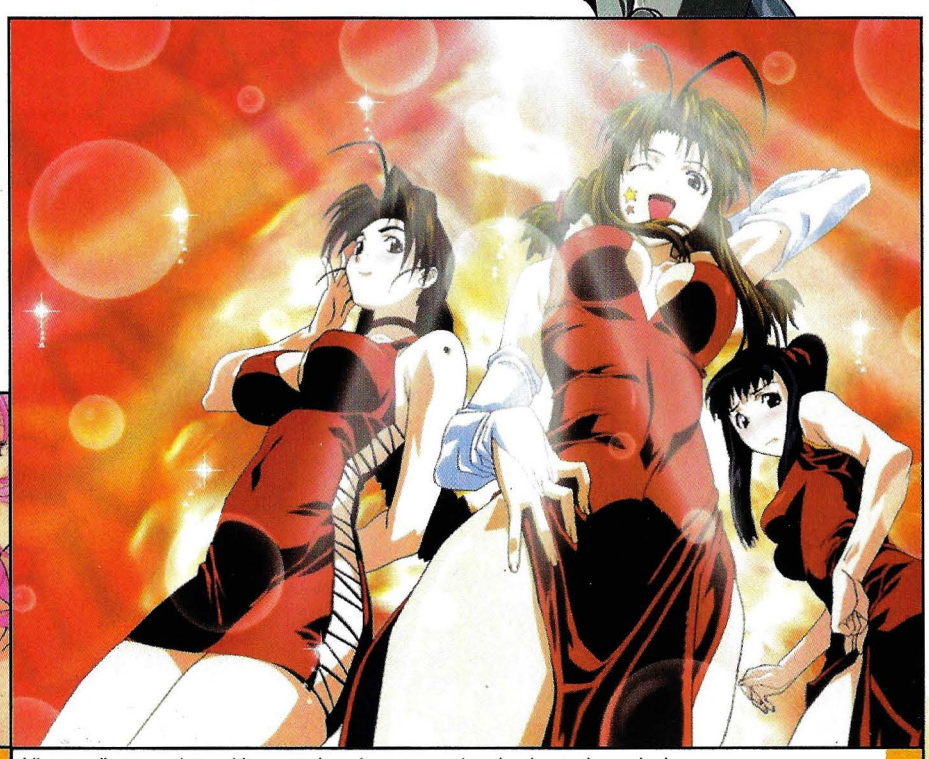


Empecemos por lo básico. La traducción de manga es, literalmente y según el diccionario, **"imágenes involuntarias"**, pero, a nivel popular, un manga es cualquier tipo de tebeo japonés. En el país nipón, el concepto de cómic es bastante distinto al que se tiene en occidente. En Japón, cualquier persona, de cualquier edad, condición y clase social, lee cómics... porque los hay para todo el mundo. El manga es un tebeo de lectura rápida y de consumo aún más rápido, del cual a España llega tan sólo un tanto por ciento ínfimo de lo que se produce en su país de origen, y generalmente son de tipo juvenil o erótico. Resulta difícil encontrar por aquí mangas de oficinistas, jubilados o señoras de la limpieza, pero estos mangas, como las meigas, haberlos haylos.

Los manga son fácilmente reconocibles. Suelen ser **en blanco y negro**, raramente hay historietas coloreadas, con unos dibujos a simple vista muy infantiles, sin rasgos orientales, de **ojos y cabeza grandes** y con unos cuerpos que oscilan entre lo andrógino total o los atributos hiper desarrollados, es decir, en caso de las chicas, **curvilíneas y neumáticas heroínas** y en caso de los chicos, **músculos por doquier**. Pero para ser sinceros, los héroes masculinos de pectorales y abdominales como una tabla de lavar son los menos. Por regla general los dibujos manga son totalmente opuestos a los típicos comics de superhéroes americanos, véase **Spiderman**, **Patrullas X** y demás, en los que prima el hiperrealismo y el color, y claro está, los héroes y heroínas con músculos hasta en las cejas. Aunque últimamente, en plena era de Internet, globalización y multiculturalidad (ah, la tele que ha hecho mucho daño que diría mi abuela!) se ha observado una "mezcla" de estilos. Es fácil reconocer influencias japonesas en los

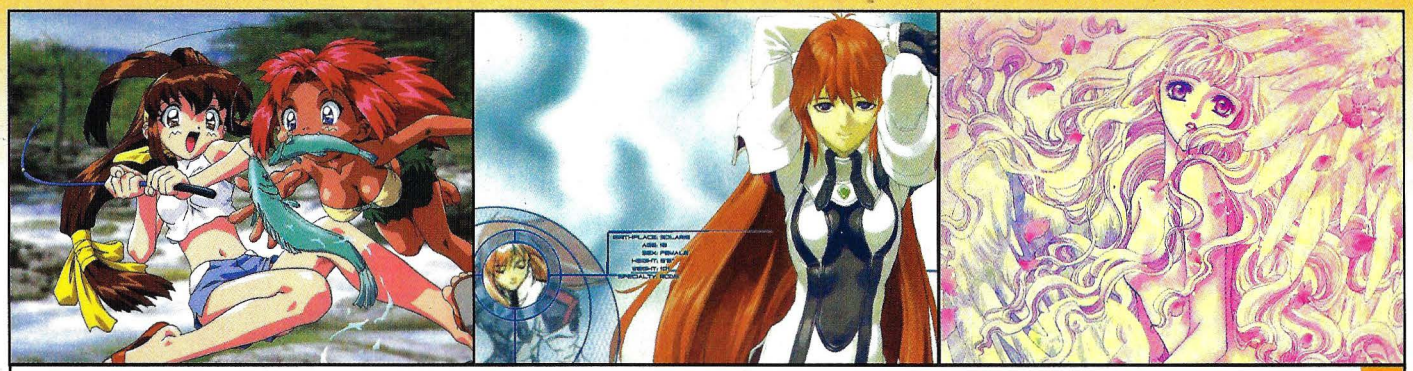


Aparecen curvilíneas y neumáticas heroínas.



Hiperrealismo, color... ¡Heroes y heroínas con músculos hasta las cejas!

Imágenes: DR



Los temas que trata el manga suelen ser de lo más diversos, destinados a cada tipo de público. ¡Los hay incluso para oficinistas y marujas!

comics americanos de superhéroes, o en los nuevos dibujantes de tebeos españoles. Pero para poder hablar con conocimiento de causa sobre el manga, lo mejor es indagar en la historia, descubrir los orígenes de una fiebre amarilla que está sacudiendo el mundo del cómic.

Las primeras "viñetas" que se tienen constancia son del siglo XI, y son unas caricaturas de animales realizando actividades humanas, en actitudes humorísticas, que se atribuyen a un sacerdote llamado **Toba**. Las caricaturas, muchas veces con **motivos eróticos**, fueron muy frecuentes hasta el siglo XIX y serían denominados **Ukiyo-e**, en el período denominado **Edo**.

Unos de los autores de estos **Ukiyo-e**, **Hokusai Katsushika**, fue el que popularizó el término **"manga"**, que resulta de la unión de dos **"kanjis"** (la escritura japonesa) que querían decir: Man – irresponsable y caprichoso y ga – dibujo o garabato. Como dato curioso, decir que los mordaces dibujos de **Hokusai** tuvieron una gran influencia en pintores como **Monet** o **Toulousse-Lautrec**, ya que en el XIX el arte japonés estaba muy de moda en Francia.

Fue precisamente a finales del siglo XIX, cuando en Japón se empiezan a recibir las primeras influencias de la "cultura occidental" y con ellas la expansión de la historieta. **Rakuten Kitazawa**, caricaturista satírico de la época, fue el primero en utilizar el formato de tira cómica y creó la primera revista cómica japonesa **"Tokio Puck"**, revista satírica con textos en japonés, chino e inglés. El cómic empezaba a tomar forma, aunque en un principio servía como vehículo de crítica al poder.

El siglo XX es la época del nacimiento del primer superhéroe, puede que a nivel mundial, incluso antes del Superman americano. Por los años 30, **Ichiro Suzuki** y **Takeo Nagamatsu** crean **Ogon Bat**, una especie de semidios justiciero que derrotaba a las fuerzas del mal con la ayuda de sus superpoderes. Este personaje sería tan famoso que "reaparecería" después de la segunda guerra mundial, en los sesenta y en los años setenta.

La **Segunda Guerra Mundial** marcaría toda una etapa en el manga. Es el principio de la politización de la historieta. Proliferan los cómics de samuráis cargados de honor, deber, nacionalismo y lealtad... todo un llamamiento militarista ante la inminente guerra. Durante el conflicto bélico los tebeos tomaron un giro aún más patriótico, y los cómics narraban las **"hazañas bélicas"** del ejército japonés. Las bombas de Hiroshima y Nagasaki y la capitulación del emperador japonés provocaron un parón en la producción de este tipo de cómics. Se impuso una censura tan brutal en la historieta que se abrió un nuevo período, con nuevos personajes, nuevas historias y planteamientos.

Osamu Tezuka (1926 – 1989) fue el artífice de esta revolución del manga. Si se habla de la historieta, hay un antes y un después de **Tezuka**. Considerado como "el dios del manga", fue el que dotó a este tipo de cómic del sentido narrativo tal y como lo conocemos actualmente y de la estética de ojos grandes. Nacido en plena crisis mundial, que más tarde daría lugar a la segunda guerra mundial, **la obra de Tezuka** está mar-

Historias oscuras, eras postnucleares, juventudes rebeldes, 'no future'... Todo ello lo plasmó como nadie Masamune Shirow.

Imágenes: DR

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Los temas que suele tratar el manga son muy diversos, desde los romances al estilo Corin Tellado a los enfrentamientos entre robots futuristas. Para tratar de entenderlos mejor, los dividiremos en varias clases.

PARA CHICOS

Shonen. Con este nombre se denomina al manga "para chicos", es decir, manga de lucha, deportivo, costumbrista... En esta categoría englobaríamos desde los interminables partidos de fútbol de Oliver y Benji, a las peleas aéreas de superguerreros en Bola de Dragón, pasando por las misiones casi místicas de los Caballeros del Zodíaco. Héroes para todos los gustos y con todas las condiciones, pero héroes al fin y al cabo. Un pelín amanerados, de cuerpos lánguidos y melenas al viento, como los de Saint Seiya, cínicos de buen corazón, como Cowboy Bebop, con un toque romántico y misterioso como el Capitán Harlock o con músculos hasta en las cejas, como los súper saiyaneses amigos de Son Goku. Y cada dos por tres, una pelea para dejar claro que son cómics masculinos. Evidentemente las chicas de las película suelen ser bastante guapas y curvilíneas, y si no echadle un vistazo a Cuttie Honey, y ya me diréis algo.

Que nunca falte una buena pelea...

Mechas. Como no hay peleas sin que intervenga un engendro mecánico, no podíamos dejar para más tarde el manga de robots, los mechas, como los llaman los japoneses. Desde el inicio de los tiempos, con Mazinger Z, hasta las últimas superproducciones, tipo Evangelion o Gasaraki, ha llovido mucho, y los robots has sufrido mil y una transformaciones. Lo que permanece inalterable es que todos necesitan un piloto que les "dé vida", y que están dotados con lo último en armas de destrucción.

PARA CHICAS

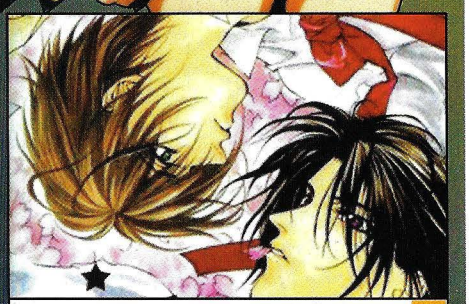
Shojo. Los ojos enormes y en lágrima permanente de Candy, Candy son el mejor ejemplo del shojo, o lo que es lo mismo, el manga "para chicas". A la que veis parejitas de enamorados y una lluvia de pétalos de flores sobre la cabeza de la protagonista... eso es shojo. Los japoneses, cursis como los que más, son especialistas en este tipo de manga. Románticos, un poco bobalicones, siempre en un perpetuo desamor... Las heroínas son muchachitas lloronas recién salidas de la adolescencia, y al ser un manga dirigido en su mayoría a chicas, no las dibujan excesivamente "dotadas", sino todo lo contrario. Los argumentos acostumbran a girar en torno al amor y sus problemas, pero en sí el manga está basado en la época actual, y hacen un buen retrato de la juventud japonesa. La Familia Crece o Utena son prototipos de manga shojo.

Magical girls: Dentro del shojo, o manga para chicas, hay una subdivisión muy importante que, la verdad, a mí me pone de los nervios. Es la versión cursi, bailarina y bobalicona de las supernenas, es decir, todas las guerras mágicas, sailor moons, sakuras y compañía. Adolescentes que, no se sabe por qué extraña razón, consiguen poderes mágicos y se dedican a luchar contra el mal. Las hay que se transforman en amazonas impúberes, como las sailor moon, o en novias vestidas de casorio como las Peach, el caso es que siempre hay un malvado o malvada que quiere acabar con el amor en el mundo, y ellas, tan valientes, se transforman y utilizan sus pintalabios, espejos, tiaras de novias o ramos de flores como armas mortíferas. Aggggggg. Tanta cursilería me agota. Todas las acciones suelen pasar en el colegio, con lo cual dan rienda suelta a una de las perversiones japonesa más exportables, las colegialas. Uniformes con faldas micro cortas, camisetas que apenas insinúan unos pechos... Perversos...

Candy, Candy es un buen ejemplo de shojo.

PARA GAYS

Yaoi: El colectivo gay también tiene sus propios manga, que además son consumidos por chicas (siendo en realidad las chicas los principales consumidores de este género). En estos manga, llamados yaoi, los protagonistas suelen ser bastante andróginos, es decir, cuerpos estilizados, poco masculinos, pelo muy largo, rasgos femeninos... pero son chicos. Os lo creáis o no, éste es el ideal de hombre para las japonesas, es decir, todo lo contrario del latin lover o el macho hispánico. En el yaoi no hay necesariamente sexo explícito, pero sí mucho sexo encubierto e insinuado. Los protagonistas se acuestan juntos y mantienen relaciones pero nunca aparecen genitales en primer plano...

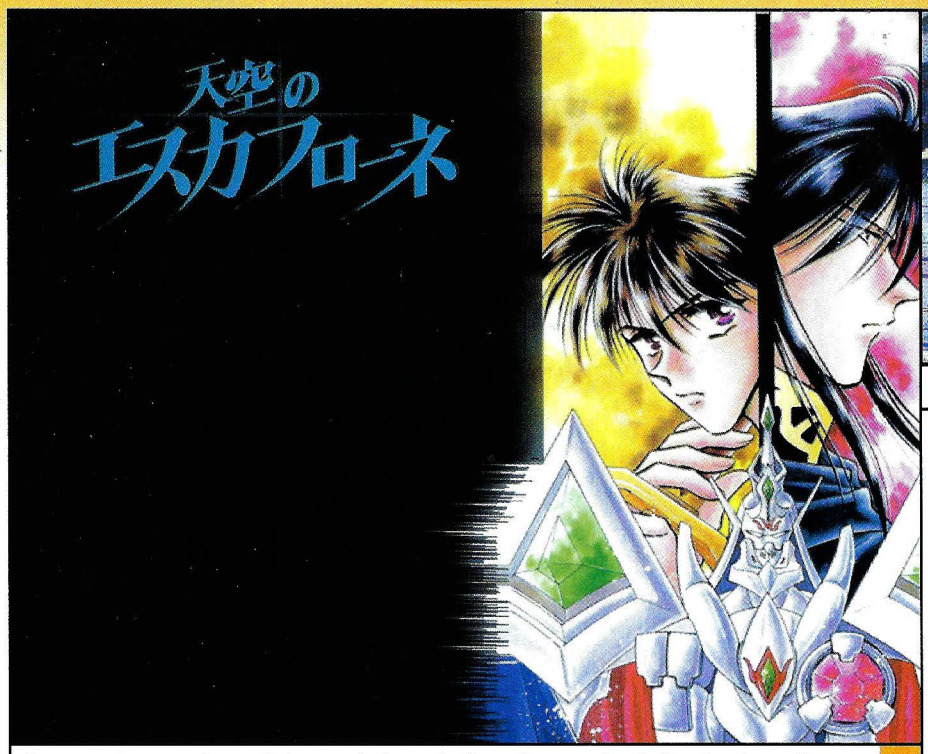


Yaoi: sexo encubierto y muy insinúado...

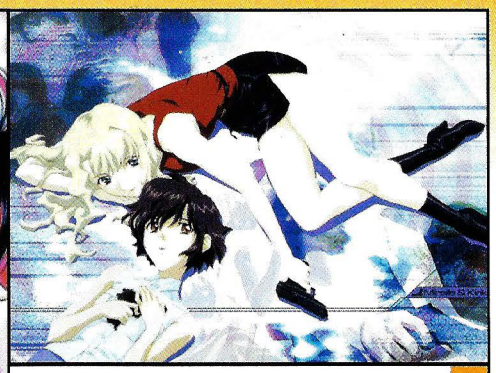
PARA TODOS

Hentai: Hablando de sexo. Uno de los manga con más aceptación y con más seguidores es el hentai. O lo que es lo mismo, el manga pornográfico. Bajo la inocente apariencia de un dibujo, los japoneses despliegan un catálogo de perversiones que para sí quisiera el marqués de Sade. En este tipo de manga está permitido todo, y cuando se dice todo, es todo. Aunque hay una cosa que llama la atención, no se puede mostrar vello púbico (o, más bien, no se suele mostrar, pues la prohibición real acabó hace unos años, aunque las viejas costumbres tardan en morir), con lo cual casi todos los y las protagonistas acaban teniendo un aire adolescente que roza lo más perverso. Los que hayan visto algún manga hentai, ya saben a lo que me refiero.

Imágenes: DR



Aparece una nueva forma de hacer cómic en Japón en la que sobre todo prima la acción.



Las chicas dejan de ser consumidoras 'pasivas'.

cada por el horror de la guerra y alberga un mensaje de esperanza y humanitario en todas sus obras. **Osamu Tezuka** supo, desde joven, aunque su familia lo abocó a estudiar medicina, que su pasión era el dibujo.

Influido por los dibujos Disney de la primerísima época de los años 30, **Tezuka** fue el introductor en la historieta japonesa de los "ojos grandes" y de las "líneas rápidas" para dar sensación de movimiento. **Tezuka** también es el responsable de la composición moderna de las viñetas y la estructura narrativa cinematográfica.

No sería hasta los años 50 cuando el gran público se dio cuenta de su talento y lo reconoció como "maestro". Cómics como **Tetsuwan Aton** (Astroboy), **Ribbon no Kishi** (La princesa caballero) o el médico **Black Jack** han marcado una manera de hacer cómics donde la acción prima, muchas veces, por encima del detalle técnico del dibujo. Tras unas viñetas que pueden parecer muy infantiles se esconde toda una carga de profundidad, y si no echad un vistazo a **Adolf o Buda**, dos obras que se tendrían que, incluso, estudiar en las escuelas.

Consciente de la comercialidad de sus productos, **Tezuka** creó en 1963 su propia compañía de animación, la **"Mushi Productions"**, que se encargó de hacer las versiones animadas de sus mangas. El **"dios del manga"** creó más de 150.000 páginas a lo largo de su vida y unas 500 series de manga. No hay palabras.

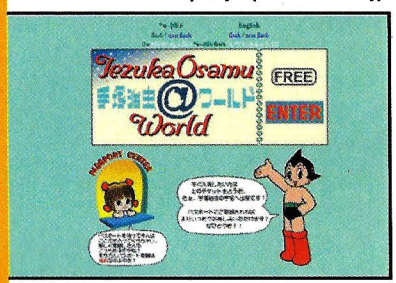
Después de Tezuka, se ha evolucionado mucho tanto en estética como en narración, y en la actualidad es casi imposible establecer un censo de los dibujantes de cómics en Japón. Se calcula que hay más de 3.500 revistas dedicadas al manga, y si tenemos en cuenta que suelen tener entre 300 y 1000 páginas, os podéis hacer una idea de la cantidad de mangas y dibujantes que hay.

Pero hay nombres propios en el manga, que quizá por proximidad o por ser de los primeros que llegaron por aquí se nos hacen más familiares. En los años 70 no había niño que en algún momento de su agitada vida infantil no hubiera gritado "puños fuera", y el responsable de esto era **Go Nagai**, autor de la saga **Mazinger Z**, que daba un nuevo impulso a los "mechas", los mangas de robots. Pero **Nagai**, haciendo gala de una gran versatilidad, fue también el creador de heroínas calientes y sexualmente provocativas como **Kekko Kamen** o **Cutie Honey**, neumáticas, curvilíneas y vestidas con poquísima ropa, fueron las precursoras de una serie de súper heroínas que tendrían su esplendor en los 90.

Hasta los años 80, el manga no tuvo consideración de cómic adulto en nuestro país, o por lo menos con historias que merecían la pena. En occidente alcanzó su mayoría de edad con la obra de **Katsuhiro Otomo**, **"Akira"**. Dibujantes de todo el mundo se rinden ante

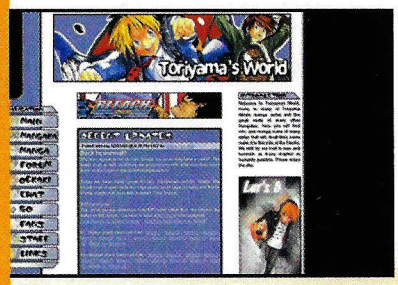
LOS SITES

Osamu Tezuka
http://ja-p.tezuka.co.jp



Si quieres conocer a Osamu Tezuka, "el dios del manga", estás en el site adecuado.

Toriyama's World
www.toriyamaworld.com



Toriyama y Dragon Ball: ¡Un verdadero fenómeno de masas!

Imágenes: DR

esta obra calificándola de "obra maestra" y su influencia se hizo más que patente en el mundo del cómic. Historias oscuras, eras postnucleares, juventudes rebeldes, **"no future"**... características que se vieron "dibujadas" hasta el más ínfimo detalle por **Masamune Shirow**, y la no siempre valorada **"Ghost in the Shell"**. Para los más profanos en la materia diremos que sin ella, una película como **Matrix** jamás hubiera visto la luz. Imaginaos la influencia de este manga en el mundo occidental.

Pero si el cyberpunk entusiasmaba a toda una legión de adolescentes (y no tanto) inmersos en un nuevo concepto de cómics plagados de cyborgs y robots... Muchas chicas se dejaban engatusar por las románticas historias de **Candy Candy**, **Ranma 1/2** o **Marmalade Boy** o por las aventuras de las "magical girls" como **Sailor Moon** o **Wedding Peach**.

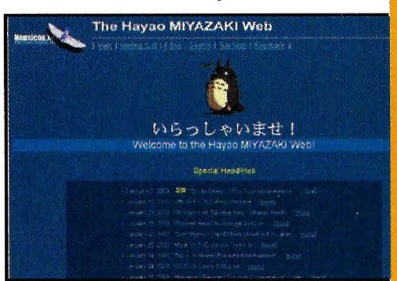
El cómic, gracias al manga, se abría a un nuevo público: el femenino. Tradicionalmente dejado aparte por los creadores de cómics occidentales, que centraban más su atención en dibujar superhéroes para chicos, las chicas se limitaban a ser "consumidoras pasivas"... ¡hasta que llegó el manga! Manga directamente pensado para ellas, con historias de amor, adolescentes llenas de problemas, aventuras y una perspectiva muy, pero que muy femenina.

Otra parte del público que encontró en el manga su "salvación", fue el infantil. Los más jóvenes se lanzaron de cabeza hacia **Dragon Ball** de **Akira Toriyama** en los años 90, constituyendo un fenómeno de masas jamas visto hasta el momento. Pero la cosa no ha acabado aquí. El gran **Hayao Miyazaki**, creador de algunas de las mejores películas de animación de los últimos años, como **Totoro**, **Porco Rosso** o **La Princesa Mononoke**, lleva ya bastante tiempo poniéndole la zancadilla a la todopoderosa industria de animación norteamericana, pero ha sido un bicho a medio camino entre un limón con orejas y un gato de color amarillo y que responde al nombre de **Pikachu** el que ha conseguido desbancar a la **Disney**.

Las pequeñas oleadas de manga que llegaban hasta nosotros a principios de la década de los setenta se han convertido en verdaderos *tsunamis*, maremotos de viñetas en japonés que se han instalado, para quedarse, en Occidente. ■

LOS SITES

Hayao Miyazaki
www.nausicaa.net/miyazaki



Site homenaje al creador de algunos de los mejores films de de todos los tiempos.

Katsuhiro Otomo
www.neoanime.org/akira/bios/bios.shtml

Página tributo a Akira, del gran Katsuhiro Otomo.

¡¡SORTEO MANGA!!

Por gentileza de selecta Visión, sorteamos los siguientes títulos:

- **Evangelion Vol.1**
- **Cowboy Bebop Vol.1**
- **Lain Vol.1**
- **Golden Boy Vol.1**
- **Harlock Saga Vol.1**
- **FLCL Vol.1**
- **Boogie Pop Phantom Vol.1**
- **Escaflowne Vol.1**
- **Kenshin, el guerrero samurai**
- **Akira, edición estándar**

Mándanos un mail con tus datos a microdingo@ixo.es y... ¡¡tú puedes ser el ganador!!

Imágenes: DR

CLÁSICOS DEL MANGA

Marc Bernabé
Traductor de Manga y Anime
marc@nipoweb.com

Desde que el 25 de julio de 1947, Osamu Tezuka sorprendiera a propios y extraños con su rompedor cómic Shin-Takarajima, han pasado más de 50 años de tebeos (¡muchos tebeos!) en el País del Sol Naciente. En este medio siglo se ha visto de todo, y el manga ha pasado de ser algo dedicado "a los niños" a desarrollar todo tipo de géneros, historias y personajes, auténticas obras maestras que por una u otra razón han roto moldes en Japón, Europa o Norteamérica y llegan actualmente a un público mucho más amplio... En este artículo repasaremos los mangas más representativos de cada género y, cómo no, veremos obras de los "papás" del cómic nipón: Osamu Tezuka, Shôtarô Ishinomori, Leiji Matsumoto, Takao Saitô, Gô Nagai y otros.

Cyborg 009, personas convertidas en robot...

Las aventuras de Lupin III siguen haciendo las delicias del público japonés.

¿Qué es un clásico?

Para hacer este artículo nos hemos basado, primero, en obras posteriores al gran punto de inflexión de la historia del manga, la edición del cómic **Shin-Takarajima** (1947). Creemos innecesario detenernos a analizar o presentar obras anteriores, aunque ciertamente las hubo. Como muestra, la célebre **Norakuro** (Suihô Tagawa, 1931-41).

Por otro lado, para nosotros un clásico es una obra imperecedera, recordada y aclamada tanto por los fans como por la crítica, que ha contribuido a crear, afianzar o revolucionar un género. Precisamente por ello, hemos preferido dividir el artículo en "géneros" más que en "épocas". Dejemos muy claro que nuestra concepción de "clásico" no denota necesariamente una obra "antigua". En este artículo, pues, veremos indistintamente obras tanto de los años 50 como de los 80, pasando por supuesto por los 60 y los 70.

Arale se ha ganado fans en todo el mundo.

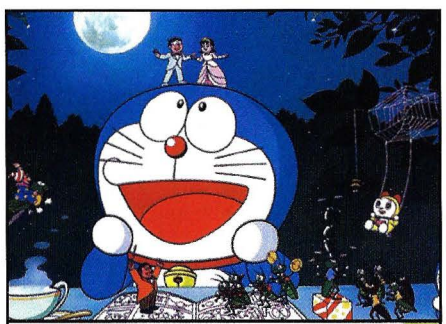
El clásico por excelencia

***Shin-Takarajima* (La nueva isla del tesoro, 1947), de Osamu Tezuka**

En la parte de historia del manga ya habremos leído acerca de la mons-

Imágenes: DR

truosidad que hizo ese afable señor de boina y gafas de pasta llamado **Osamu Tezuka** (1928-89): el responsable, el inventor del manga tal y como hoy lo conocemos (no en vano es conocido en Japón con el apodo de **"dios del manga"**). Y la obra que revolucionó el género y que influyó a una cantidad enorme de jóvenes de la época animándoles a crear ellos también cómic es, sin lugar a dudas, **Shin-Takarajima**, la auténtica "madre de todos los mangas". **Tezuka** tuvo la genial idea de introducir efectos y técnicas cinematográficas en su cómic, así como de crear un argumento interesante y adictivo: un chaval que se ve envuelto en mil aventuras con tesoros, piratas e incluso Tarzán (¡!) de por medio. Visto ahora, **Shin-Takarajima** puede parecer ingenuo y hasta insulso, pero si lo comparamos con otras obras de su época (lineares, planas, simples, sin detalle) podemos imaginar qué enorme impacto llegó a tener entre los lectores de la época.



Doraemon, manga infantil por excelencia.

Cómics costumbristas

Sazae-san (1946-1974), de Machiko Hasegawa

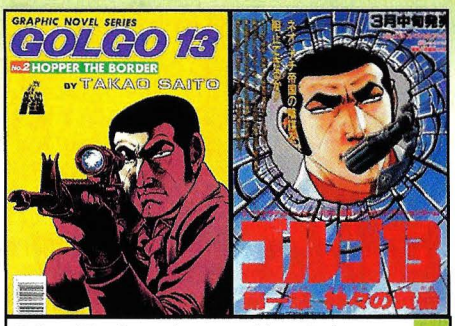
El manga costumbrista por excelencia, nació a partir de una tira de periódico y obtuvo un éxito increíble (¡casi 30 años seguidos de serialización!) por la naturalidad con la que **Hasegawa** supo tratar la vida cotidiana de una familia japonesa de clase media, con la que sin duda se identificaban sus lectores. Las pequeñas historias que componen los 68 tomos de la obra nos cuentan la vida de **Sazae**, una japonesa media, y de su familia.

Doraemon (1971-?), de Fujio F. Fujiko

Doraemon, creado por Fujiko F. Fujio (un equipo formado por **Motoo Abiko** y **Hiroshi Fujimoto**), es el manga infantil de referencia, y uno de los más longevos que existen junto a **Golgo 13** y **Sazae-san**. Desde la separación como equipo creativo de Abiko y Fujimoto en 1987, fue el último quien siguió encargándose de **Doraemon**, y desde 1996, año de la muerte de Fujimoto, es su propio estudio de asistentes quien sigue con la serie. La historia nos cuenta las aventuras de un robot con forma de gato (Doraemon) que viene del futuro a ayudar al torpe y atolondrado **Nobita Nobi** con sus divertidos inventos.

* Doraemon *fue parcialmente publicado en España por Planeta deAgostini Cómics*

Lupin III es nieto del célebre ladrón francés Arsène Lupin...



Golgo 13, el asesino a sueldo más famoso.

Cómics de acción

Golgo 13 (1969-?), de Takao Saitô

El prolífico **Takao Saitô**, junto a **Sanpei Shirato**, es quizás el autor que más luchó por crear un cómic de estilo realista tanto en dibujo como en guión (al que llamaron **gekiga** o "cómic teatral"), reaccionando contra el estilo de dibujo infantilista que predominaba en los años 60. **Saitô** fue también el primero que concibió el manga como una tarea de equipo, en la que él sería el "director" que guiaría a su enorme equipo (la empresa **Saitô Productions**), como si de un estudio cinematográfico (¿comicográfico?) se tratara. Su obra más conocida es la del despiadado y calculador asesino a sueldo **Duke Tôgô**, de apodo **Golgo 13**, que lleva publicándose ininterrumpidamente desde el año 1969, convirtiéndose así en la obra más longeva que existe.

Cyborg 009 (1964-1985), de Shôtarô Ishinomori

Ishinomori, uno de los autores más influenciados por **Osamu Tezuka**, de quien era además un gran amigo, es considerado el "rey del manga" gracias sin duda a sus obras **Cyborg 009** y **Kamen Rider** (Masked Rider). **Cyborg 009** es un cómic de acción al más puro estilo **Tezuka** que nos cuenta la historia de nueve personas de distintas nacionalidades y razas a los que un malvado grupo convierte en **ciborgs**, dándoles distintos poderes. Los ciborgs se rebelan y se embarcan entonces en intermi-

¡Y llegan los comics de robots!

Imágenes: DR

Adolf ni tsugo, de los históricos.

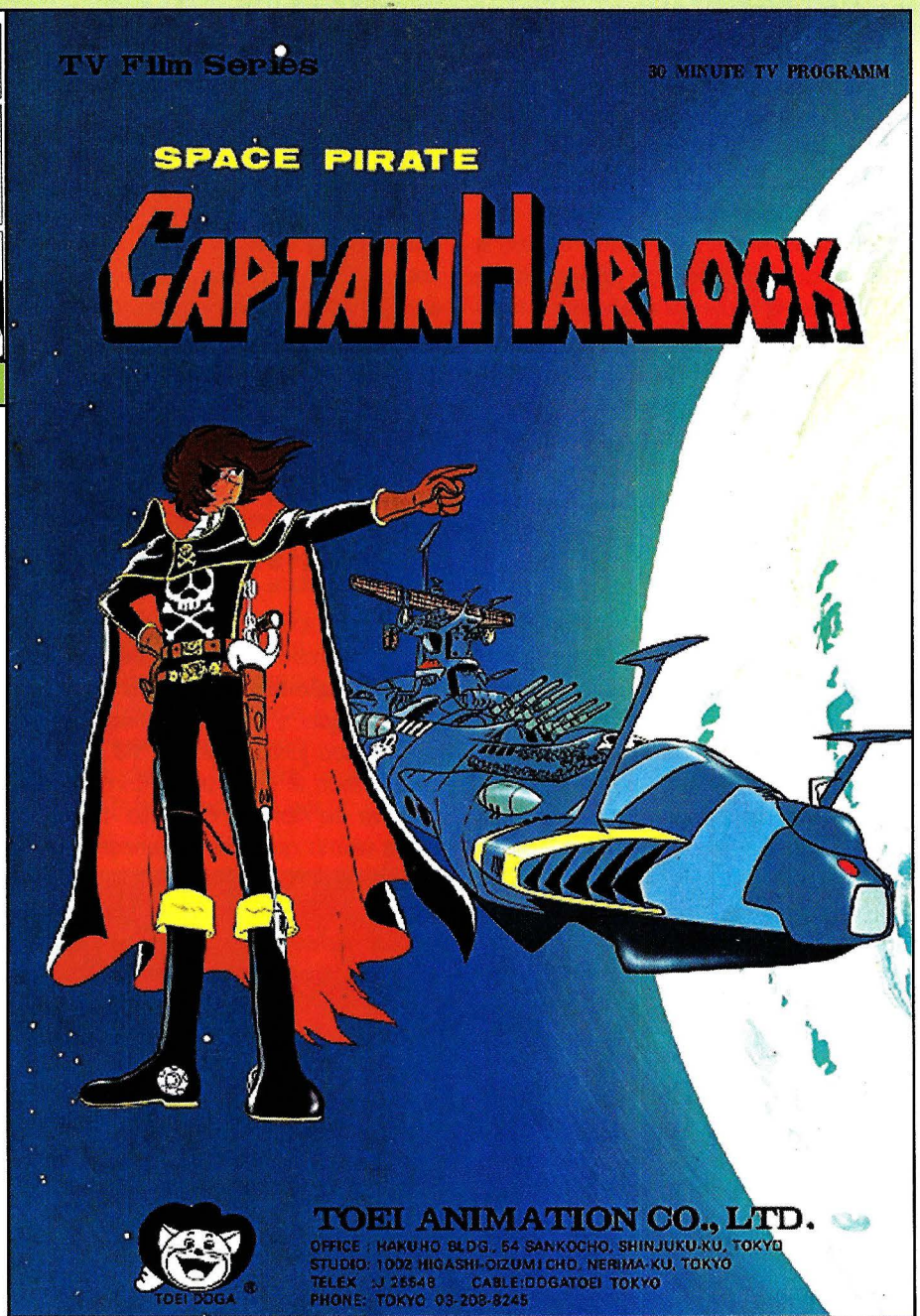
nables aventuras y luchas contra los malvados, publicadas intermitentemente durante más de 20 años.

Lupin III (1967-72), de Monkey Punch
El protagonista de esta enormemente popular historia es **Lupin III**, el nieto del célebre ladrón francés **Arsène Lupin**, un personaje literario. Sus historias, repletas de acción, aventuras y erotismo, siguen haciendo las delicias de miles de japoneses, sobre todo en sus versiones animadas (algunas de las cuales llegaron a España). El manga original fue publicado de 1967 a 1972, pero existen dos reapariciones de 1977 y 1997 respectivamente.

Cómics históricos

Hi no tori (Fénix, 1956-86), de Osamu Tezuka
La que según el mismísimo **"Dios del manga"** fue el trabajo de su vida, es toda una obra de arte, sin duda alguna, como pueden comprobar los lectores españoles que hayan leído la edición recientemente publicada en nuestro país de 4 de los 15 tomos japoneses de que se compone la obra al completo (está en estudio la continuación). La obra, escrita intermitentemente a lo largo de 30 años, destaca por el amor a la vida que destila y sus consideraciones filosóficas y religiosas, y nos cuenta historias de gente de distintas épocas que luchan patéticamente por hacerse con **la sangre del fénix**, el legendario pájaro inmortal, para así conseguir la vida eterna. Una obra sublime.

* Fénix *fue parcialmente publicado en España por Planeta deAgostini Cómics.*



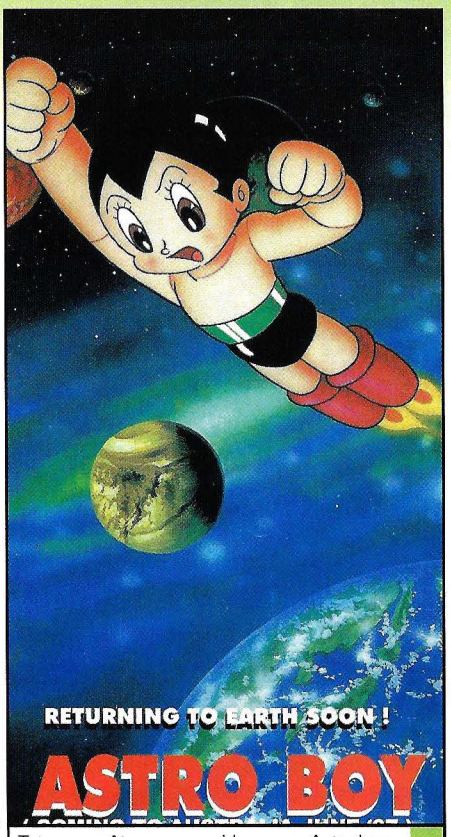
¿Quién no ha soñado alguna vez con emular las aventuras del Capitán Harlock?

Adolf ni tsugu (Adolf, 1983-85), de Osamu Tezuka
Magistral obra del monstruoso Tezuka que nos narra la historia de tres hombres llamados **"Adolf"** durante la época de la II Guerra Mundial. **Adolf Kauffmann**, un alemán ario, es gran amigo de **Adolf Kamiel**, un judío alemán. Ambos han nacido y se han criado en Japón, por lo que viven ajenos a lo que ocurre en Alemania, dominada ahora por **el tercer Adolf: Hitler**. Una historia llena de acción, drama y reivindicación de la paz y la fraternidad.

* Adolf *ha sido publicado en España por Planeta deAgostini Cómics.*

Sangokushi (1972-79), de Mitsuteru Yokoyama
Magna historia clásica del creador de **Tetsujin 28-gô**, **Mitsuteru Yokoyama**, que adapta en ni más ni menos que en 60 tomos de cómic una famosísima historia clásica china del siglo II dC, el **"Romance de los tres reinos"** (*Sanguozhi*). Llena de batallas, intrigas y rigor histórico, se merece sin ningún tipo de duda su puesto entre los grandes clásicos históricos.

Imágenes: DR



Tetsuwan Atom, conocido como Astroboy.

Buddha (Buda, 1972-82), de Osamu Tezuka

Otra obra más del gran **Tezuka**, que en esta ocasión nos deleita con una adaptación al cómic de la vida del príncipe **Siddhartha Gautama**, que sería posteriormente conocido como "el Buda". La obra combina magistralmente hechos históricos con pasajes imaginarios que no hacen sino aumentar la dimensión humana del gran personaje histórico y deleitar lo indecible al lector.

* Buda *está siendo publicado en España por Planeta deAgostini Cómics.*

Cómics de samurais

Kamui-den (La leyenda de Kamui, 1964-71), de Sanpei Shirato

Los cómics de samurais y ninjas forman parte en principio del género de "cómics históricos", pero su variedad, su calidad y su número merece que le dediquemos una sección aparte. **Shirato**, una de las figuras líderes del movimiento ***gekiga***, que abogaba por un tipo de cómic más realista, es sin duda uno de los detonantes de la revolución del género samurai y ninja, gracias a obras del calibre de *Kamui-den*. Esta obra nos narra la historia de un joven que se entrena para llegar a ser ninja, pero se da cuenta de que eso no es para él y escapa al yugo de su clan.

* Kamui-den *ha sido publicado parcialmente en España por Planeta deAgostini Cómics*

Kozure Ookami (Lobo y cachorro, 1970-76), de Gôseki Kojima y Kazuo Koike

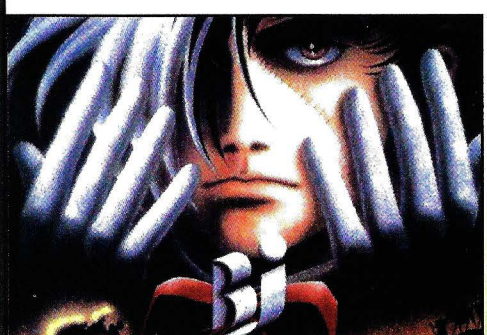
Kozure ookami (obra que triunfa en los EE.UU. bajo el título de **Lone wolf and cub**) es una de las historias más influyentes y apreciadas del género samurai. El cómic nos cuenta la historia de un samurai, **Ittô Ogami**, que vaga por todo el país con su hijo pequeño y un carrito de bebé y se enfrenta a innumerables enemigos con la ayuda de su pequeño.

Cómics de ciencia ficción

Ginga Tetsudô 999 (Exprés galáctico 999, 1977-81), de Leiji Matsumoto

Sin duda, **Leiji Matsumoto** puede ser considerado perfectamente el padre del género de la ciencia-ficción en los mangas gracias a sus obras **Uchû senkan Yamato** (Yamato, nave de guerra espacial), **Ginga Tetsudô 999 y Capitán Harlock**, que fueron como una bofetada en la cara al género a finales de los 70 y generaron un increíble boom de la ci-fi en manga y animación. **Ginga Tetsudô 999**, la "serie Matsumoto" que más caló entre los seguidores japoneses (con permiso de Yamato, que pegó muy muy fuerte en su versión animada), nos cuenta la historia de la misteriosa **Maetel** y **Tetsurô**, que viajan por la galaxia en un extraño ferrocarril volante y viven muy diversas aventuras.

El autor de Astroboy, Osamu Tezuka, estableció su nacimiento... ¡¡¡el 7 de abril de 2003!!!


BJ, obra maestra del cómic de intriga.

Imágenes: DR

Las aventuras de Cyborg 009 se han ido publicando intermitentemente durante más de 20 años. No hay que dar tregua a los malvados...

* Capitán Harlock *está siendo publicado en España por Ediciones Glénat.*

Akira (1982-90), de Katsuhiro Ôtomo
Un auténtico "clásico reciente", **Akira** ha calado muy hondo entre los aficionados de todo el mundo, sobre todo gracias a la aclamada versión cinematográfica de 1988, que dejó boquiabierto al mundo entero por su detallismo, su belleza artística y su complicación argumental. El cómic es una obra maestra de la ciencia-ficción, con acción, luchas, disparos, destrucciones y bombardeos a raudales, todo descrito con un detallísimo y delicioso dibujo que marcó un antes y un después en el cómic japonés y mundial.

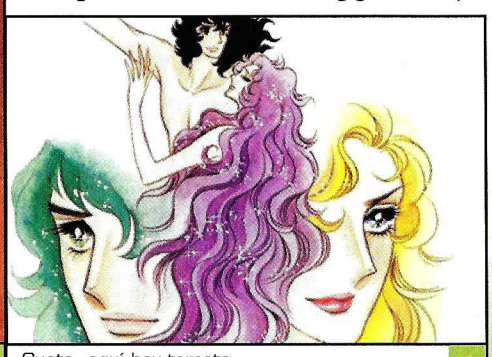
* Akira *ha sido publicada en España por Ediciones B.*

Cómics de robots

Tetsuwan Atom (Astroboy, 1952-68), de Osamu Tezuka
Los mangas de robots, aunque forman parte del apartado de la ciencia-ficción, merecen una sección aparte por su enorme peso e importancia. Uno de los primeros mangas de robots fue sin duda **Tetsuwan Atom** (**El poderoso Atom**, aunque en Occidente es más conocido con el nombre de **Astroboy**), del omnipresente "Dios del manga" **Tezuka**. La historia nos narra las aventuras de un pequeño y adorable (¡pero muy poderoso!) robot humanoide llamado Atom (Astroboy), que lucha por la justicia y la paz en el mundo. Incluso ahora, **Atom** sigue siendo tan o más popular en Japón que en sus inicios, y más en los últimos tiempos, puesto que el día 7 de abril de 2003 es la fecha que **Tezuka** estableció para su "nacimiento". Por eso se respira un enorme revival del personaje, con todo tipo de merchandising y una nueva serie de animación en vistas a dicha fecha.

La Rosa de Versalles da un enorme empujón al shôjo manga o manga para chicas.

Tetsujin 28-gô (Hombre de hierro núm.28, 1956-66), de Mitsuteru Yokoyama
Yokoyama, uno de los autores más directamente influenciados por **Tezuka**, creó en 1956 el manga de robots **Tetsujin 28-gô**, el manga que inauguró el género de los "robots gigantes" que



Guate, aquí hay tomate...

Imágenes: DR

Pequeño, adorable... ¡Y muy poderoso!

Dr. Slump fue una de las obras más rompedoras de la primera mitad de los 80.

causó, causa y seguirá causando sensación en el País del Sol Naciente (**Mazinger Z**, **Gundam** o **Evangelion** son sólo algunos de los "hijos" de **Tetsujin 28-gô**, por nombrar a los más representativos). El robot número 28, pilotado por control remoto por el joven **Shôtarô**, luchaba contra todo tipo de enemigos y rivalizaba seriamente en popularidad con **Tetsuwan Atom de Tezuka**.

Mazinger Z (1972-73), de Gô Nagai
Mazinger Z, "hijo" directo de **Tetsujin 28-gô**, causó también sensación allá donde fue, tanto en su país de origen como en Europa y Norteamérica. **Nagai** dio la primera vuelta de tuerca al género de robots gigantes introduciendo la idea del "piloto dentro del robot" y contribuyendo al verdadero boom del subgénero. La obra nos narra la historia del joven **Kôji Kabuto** y su enorme robot **Mazinger**, que se enfrentan una y otra vez a una interminable ristra de enormes "brutos mecánicos" que envía sin ningún tipo de pausa el **Doctor Infierno**.

* Mazinger Z *ha sido publicado en España por Selecta Visión.*

Cómics de humor

Tensai Bakabon (Bakabon el genio, 1967-75), de Fujio Akatsuka
Fujio Akatsuka, gran amigo de **Tezuka**, es el auténtico padre del cómic japonés de humor absurdo, necio, estúpido y a la vez desternillante, un estilo que ha generado numerosos retoños en el País del Sol Naciente. **Tensai Bakabon** nos cuenta las peripecias de un estudiante, **Bakabon**, y su estupidísima familia, en especial su padre, un auténtico cazurro. Sin duda, se trata de un tipo de humor difícil de asimilar para el público occidental, lo que no impide que sea todo un éxito en su país de origen.

Dr. Slump (1980-85), de Akira Toriyama
Uno de los "hijos" más destacables del descacharrante humor absurdo engendrado por **Fujio Akatsuka**, las aventuras de la niña-robot **Arale**, fue una de las obras más rompedoras de la primera mitad de los 80 y se ganó fans en el mundo entero. Obra fresca y desternillante, rebosa humor en todas y cada una de sus viñetas.

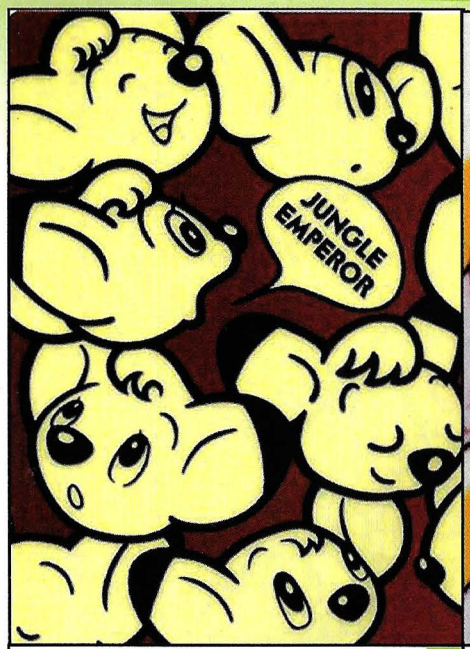
* Dr. Slump *ha sido publicado en España por Planeta deAgostini Cómics.*

Cómics para chicas

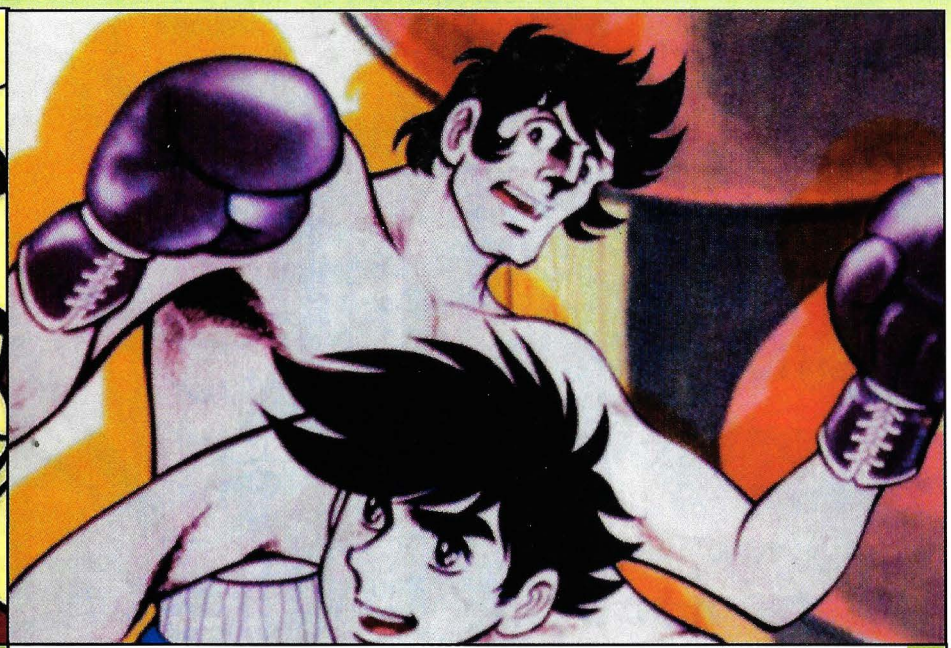
Ribon no kishi (La caballero del lazo, 1953-56), de Osamu Tezuka
Osamu Tezuka no se conformó con revolucionar el cómic japonés infantil y juvenil, con crear de la nada los géneros del manga de ciencia ficción, el manga histórico, el manga médico y científico y de ser el principal impulsor de la ahora monstruosa industria de animación japonesa, sino que también se empeñó en ser el padre de los cómics dedicados principalmente a **las chicas jóvenes**. La obra que inauguró el género, **Ribon no kishi** (cuya animación se conoce con el nombre de **Chopi y la princesa** o **La princesa Caballero** en nuestros lares) nos cuenta la historia de una princesa que se hace pasar por chico.

Versailles no bara (La rosa de Versalles, 1972-73), de Riyoko Ikeda
Ikeda, fiel seguidora de la obra de su admirado **Osamu Tezuka**, se inspiró en la vida de la reina francesa **María Antonieta** y en la Revolución Francesa para crear **La rosa de Versalles**, el cómic que daría un enorme empujón al género del shôjo manga (manga para chicas) en los 70. La protagonista, **Oscar François**, es una chica que fue criada como un chico, miembro destacado, además, de la Guardia Francesa. Las similitudes con la obra de **Tezuka**

Imágenes: DR



En Jungle Taitei, Leo las pasa canutas...



Ashita no Jô, la historia del boxeador Jô Kabuki, causó toda una revolución en el género.

son evidentes...

* La rosa de Versalles *está siendo publicado en España por Azake Ediciones.*

Candy Candy (1975-79), de Kyôko Mizuki y Yumiko Igarashi
Hija directa del boom del shôjo de los 70 propiciado directamente por **La rosa de Versalles**, **Candy Candy** encandiló a miles de chicas del mundo entero con sus ojos enormes y brillantes y sus historias de amor y desesperación. Esta obra propiciaría un auténtico segundo boom que generó decenas de revistas y de cómics exclusivamente para chicas en los 80.

Cómics de deportes

Ashita no Jô (Jô del mañana, 1968-73), de Tetsuya Chiba y Asao Takamori
Todo un género por derecho propio, los mangas de deportes han tenido y siguen teniendo una presencia importantísima en el mundo del tebeo japonés. **Ashita no Jô**, la historia del carismático boxeador **Jô Yabuki**, causó toda una revolución del género y actualmente es uno de los mangas que con más cariño se recuerda de todos los tiempos.

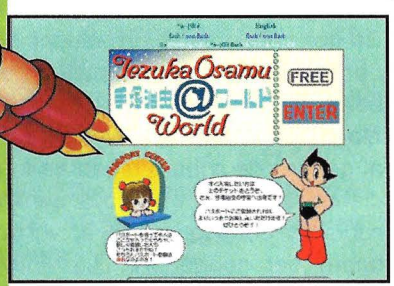
Kyojin no hoshi (La estrella de los Giants, 1966-71), de Noboru Kawasaki e Ikki Kajiwara
Otro manga de deportes ampliamente recordado, **Kyojin no hoshi**, del mismo guionista que **Ashita no Jô** (que en **A no J** firmaba como **Asao Takamori**), es el decano de los cómics de béisbol japoneses (el béisbol es el auténtico "deporte rey" en Japón). El cómic nos cuenta la historia de **Hyûma Hoshi** (la palabra hoshi significa "estrella", por lo que el título de este manga se puede traducir tanto por **La estrella de los Giants** como por **Hoshi de los Giants)**, que entra en el mítico equipo de los Giants de Tokio y vive una infinidad de trepidantes partidos, a cuál más exagerado.

Captain Tsubasa (Campeones, 1981-89), de Yôichi Takahashi
Un clásico moderno cuya versión animada pasó por las televisiones de medio mundo con el título oficial de **Campeones** y el "extraoficial" de **Oliver y Benji** que fue el auténtico padre de los mangas de fútbol e influyó a toda la generación de futbolistas que ahora mismo forman parte de la selección japonesa. La historia nos cuenta la trayectoria de **Tsubasa Ôzora** (Oliver Atom) y su crecimiento como futbolista. El manga cuenta con dos secuelas, una ambientada en el **Campeonato Mundial Juvenil** y la otra, actualmente en curso, en el **Mundial de Fútbol 2002** (como curiosidad, os mencionaré que **Oliver** juega actualmente en el FC Barcelona).

Cómics de aventuras

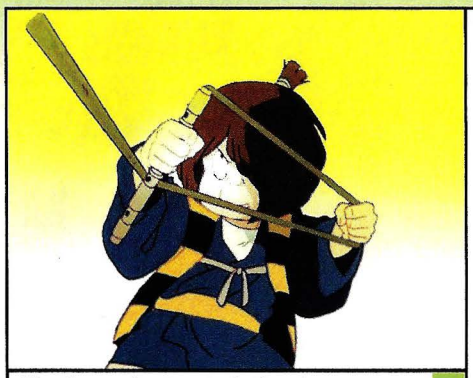
Jungle Taitei (El rey de la jungla, 1950-54), de Osamu Tezuka
Uno de los primeros grandes éxitos de **Tezuka**, **Jungle Taitei** es un trepidante manga de aventuras que nos cuenta la historia del leoncito blanco **Leo** (su nombre sería Kimba en la versión americana del anime) y sus peripecias para tratar de recuperar el trono de "rey de la jungla", que le corresponde por ley (es el hijo del fallecido **rey Panja**), ante el usurpador **Bubu**.
Antes de que se me olvide, todo parecido con **El rey león** de Disney es pura coincidencia (léase en tono irónico).

LOS SITES



www.tezuka.co.jp
www.nephco.com/doraemon
http://geocities.yahoo.com.br/cjmariano/009.htm
www.japanmanga.jp/index.jsp?ShowMode=Author&Author=Tezuka%20Osamu
www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga3-1.html
www.routt.net/Gelfling/manga/tezuka.html
http://mightyblowhole.com/lonewolf/index.htm
www.zip.com.au/~astroboy/index.shtml

Imágenes: DR



Kitarô se enfrenta a todo tipo de monstruos.

Black Jack narra las peripecias de un inquietante, pero genial médico sin licencia.

Dragon Ball (1984-95), de Akira Toriyama

Otro de los "clásicos modernos". Se puede afirmar casi con seguridad que si **Akira** fue la obra que entreabrió la puerta de entrada del manga a Occidente, **Dragon Ball** fue la que directamente echó abajo esa misma puerta de una poderosa patada. Efectivamente, el manga en Occidente no sería lo mismo sin la salvaje invasión febril que produjeron las aventuras de **Son Goku** y sus amigos en busca de las legendarias siete bolas de dragón. Acción, aventuras, magia, humor... Todo ello combinado en uno de los mangas más exitosos de todos los tiempos.

* Dragon Ball *ha sido publicado en España por Planeta deAgostini Cómics.*

Cómics de horror e intriga

***Hebi shôjo* (La chica serpiente, 1966), de Kazuo Umezu**

Kazuo Umezu es considerado el padre del manga de horror japonés, y curiosamente desarrolló su actividad principalmente en revistas dedicadas a chicas. Sus obras, que influirían posteriormente a decenas de autores de manga, transpiran oscuridad, terror y sorpresa. **Hebi shôjo** nos cuenta la historia de una inquietante mujer tuerta que se convierte en medio serpiente.

Gegege no Kitarô (Terrorífico Kitarô, 1965-69), de Shigeru Mizuki

Mizuki, el maestro de lo oculto y lo terrorífico y un gran conocedor del mundo de los monstruos y espectros tanto de Japón como de Occidente, obtuvo un gran éxito con su *Gegege no Kitarô*. Este manga nos cuenta la historia de un joven monstruo (sombrío y divertido a la vez) llamado **Kitarô**, que se embarca en un sinfín de aventuras contra inquietantes monstruos y espectros.

Black Jack (1973-83), de Osamu Tezuka

Una obra maestra del manga de intriga y medicina, **Black Jack** nos narra las peripecias por las que pasa un inquietante pero genial médico sin licencia: el **Dr. Black Jack**. El misterioso cirujano cobra auténticas fortunas por cada una de sus intervenciones, pero es sin duda el mejor profesional del mundo. Sombría pero a la vez apasionante, **Black Jack** es uno de los mangas más destacables que existen.

* Black Jack *ha sido parcialmente publicado en España por Ediciones Glénat.*

Sin duda nos hemos dejado maravillosas obras maestras en el tintero, pero la tarea de elegir sólo a unas pocas de cada uno de los variados géneros del **cómic japonés** ha sido tan ardua que hemos tenido que forzarnos a desechar algunos maravillosos tebeos. Esperamos, sin embargo, que este breve repaso a los clásicos más destacables del manga os haya servido para haceros una idea de la profundidad y dimensión de la industria del cómic nipón que, con su rápida y ferviente evolución, calificará como clásicos obras que hoy en día arrasan y marcan a las actuales generaciones que, de aquí a no mucho tiempo, nos hablarán de ello. ■

LOS SITES

http://astroboy.8m.com/flash.html
http://animeotaku.metropoliglobal.com/galerias/?galeria=astroboy&animeotaku_online=fa1231dccdff842cf6cabec2fa0d6f7a
www.3dlinks.com/panebianco/e_mazinger_z.html
http://mitglied.lycos.de/jackderbauer2002/photoalbum11.html (canciones de arale en aleman)
http://members.tripod.com/~candyterri/ctpage.htm
www.akira2001.com

Imágenes: DR

MANGA PARA CIBORGS

Cómic, animación y ciencia-ficción en Japón a finales del siglo XX

Breixo Harguindey
tinytim@mixmail.com

El Japón es la nación más tecnófila de la tierra, así que no es sorprendente que el ciberpunk sea tan popular allí. El género, definido para Occidente por William Gibson y Bruce Sterling, ha encontrado un segundo hogar en el manga y el anime, donde muchos autores y diseñadores han empleado su estilo, y algunos han incorporado su substancia como parte de la mezcla cultural de la que surge el anime.

Helen McCarthy en Anime! Titan, 1993.

En 1943, durante los constantes bombardeos americanos sobre Japón, **Ryuichi Yokoyama** representó en una ilustración para una revista de propaganda bélica "el guerrero de la ciencia aparece en New York" al primer robot gigante. Pero sería ya en la posguerra cuando en la serie "exploración marciana" (1954) varios personajes pilotarían por primera vez a un grupo de robots.

Esta serie forma parte de las aventuras de **Astroboy**, obra seminal de **Osamu Tezuka** "el dios del manga". **Embajador Atom** (1951), más conocido como **Astroboy**, es un niño-robot creado en este 2003 por el profesor **Temma** para sustituir a su hijo muerto en un accidente de coche. Su corazón es un reactor nuclear, su cerebro una computadora, sus ojos proyectores, sus pies y manos cohetes y su cola una metralleta. **Tezuka**, licenciado en medicina, creó al personaje con la intención de establecerlo como el **Pinoccio del siglo XXI**, para que sirviera de puente entre las cultura de humana y la mecánica. De hecho, consiguió sustituir la tradicional imagen del robot amenaza por la del robot amigo. **Astroboy** abrió así el camino para el inmediato desarrollo de un género que invadiría los televisores de medio mundo: los robots gigantes también conocidos como **Mechas**.

Una de las series que siguió a **Astroboy** fue **Tetsujin 2860** (1956), el primer **Mecha**. **Tetsujin 2860**, creado por **Mitsuteru Yokohama**, retoma el motivo de "el guerrero de la ciencia": resucitado tras la guerra por un grupo de villanos enmascarados, el robot es

Imágenes: DR

A cualquier aficionado que se le pregunte sobre robots gigantes japoneses, le vendrá una imagen a la cabeza: la de Mazinger Z.

un proyecto frustrado de superarma construida por los doctores **Kaneda y Shikashima** al servicio del ejército japonés para aguantar a los aliados en la bahía de Tokio.

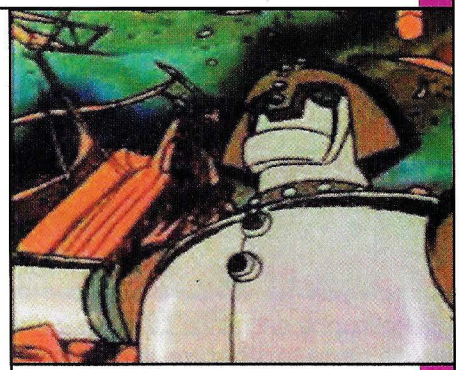
Aunque **Yokohama** realizaría otras series de mecha, entre las que destaca el faraónico **Giant Robot** de 1967, la responsable de la explosión mundial del fenómeno fue una famosa saga obra de **Go Nagai** que se desarrolla en un mismo universo: **Mazinger Z** (1972), **Great Mazinger** y **Getter Robot** (1973), **Getter Robot G**, **UFO Robot Grendizer** y **Kotetsu Jeeg** (1975)

A cualquier español al que se pregunte sobre los robots gigantes japoneses le vendrá una imagen a la cabeza: **Mazinger Z**. Mazinger arranca del enfrentamiento entre dos científicos: el **Doctor Kabuto** y el **Doctor Hell**. Hell aprovecha el descubrimiento conjunto de unos peligrosos manuscritos durante una expedición en Creta para intentar dominar el mundo. Con el fin de sabotear los planes de **Hell** y evitar este inquietante porvenir, **Kabuto** construye un robot gigante pilotado por su nieto Koji desde el interior de su cabeza: **Mazinger Z**.

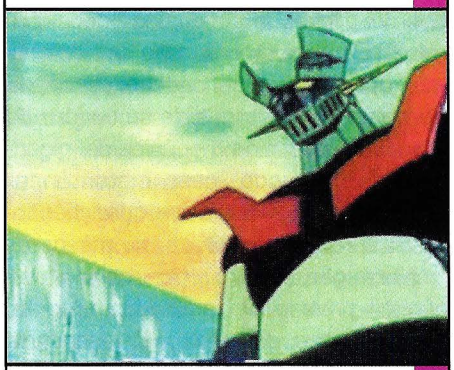
Como respuesta high-tech a los superhéroes, el género robótico ha sido uno de los más neutrales culturalmente del manga. Así ha resultado ser el más exportable, arrasando la Europa de finales de los setenta y primeros ochenta, década dorada del género. **Grendizer/Goldorak** en Francia o Mazinger en nuestro país alimentaron una serie ingente de productos derivados como comic-books de producción propia o álbumes de imágenes que vendieron en total hasta 5 millones de ejemplares.

En un Japón entonces desmilitarizado, el Mecha encarnó y señaló a la tecnología como símbolo del poder nacional. Tal como declara McCarthy: *primera nación en hacer un uso extensivo de los robots industriales, Japón es aún el mayor usuario mundial de tecnología robótica. El manga y el anime han ayudado a inducir y mantener la positiva actitud de Japón hacia la tecnología.* En este sentido, los Mechas representan la imagen reprimida de un mundo presidido por la bomba atómica.

Los conflictos en el manga de Mechas están siempre vestidos de futurismo: el científico loco, la invasión alienígena... Mientras, paradójicamente, los villanos adoptan una forma que nos devuelve a un pasado terrible: seres antiguos reencarnados en máquinas (**Great Mazinger**), una raza de titanes, los dinosaurios que reclaman lo que en tiempos les perteneció (**Getter Robot**). En este punto, debido a su desarrollo histórico en paralelo, los Mechas recuerdan al cine de monstruos gigantes japonés o kaiju eiga que surgió a partir del primer film del saurio **Godzilla,** de **Inoshiro Honda**,

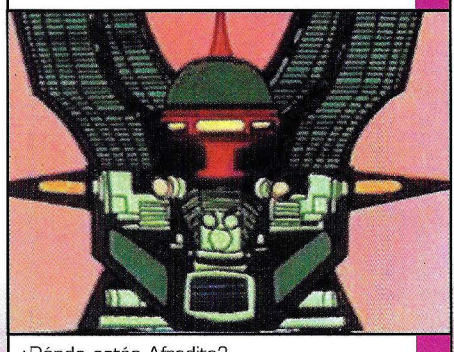


El Dr. Kabuto es el inventor de Mazinger.



El robot gigante estaba pilotado por Koji.

¡No podrás conmigo Dr. Hell!



¿Dónde estás Afrodita?

Imágenes: DR

Macross, de Haruhiko Mikimoto.

En Ghost in the Shell, los habitantes japoneses introducen su cerebro en caparazones ciborg.

1954. Ambos géneros plantean un horizonte apocalíptico en el que un punto de colapso del progreso moderno conduce al retorno del fantasma de una época de barbarie, referencia inequívoca al **holocausto nuclear**.

Por otra parte, la ruptura dimensional de "la bomba" que liga el mundo microscópico de las partículas con el macroscópico del hongo atómico, guarda una cierta similitud con el monumental salto entre las proporciones humanas del piloto y la inmensidad del super robot. El conductor "irradia" su naturaleza o espíritu desencadenando desde las palancas y botones de su cuadro de mandos la reacción mecánica del gigante de un modo casi instantáneo. Mientras éste lo envuelve convirtiéndose en su cuerpo y coraza, su máscara.

Mazinger es el primer robot protagonista privado de facultades propias: todo es obra del piloto, el legendario robot puede actuar como "bueno" o "malo", según quién lo conduzca. Este punto se confirma en su propio nombre. **Mazinger** en japonés, traduciendo literalmente los ideogramas que lo componen es **majinga**. El término está escrito mediante los ideogramas **kanji**. **Ma** significa "demonio", **Jin** "Dios" y **Ga** "piloto". Esta propuesta causa un perturbador desdoblamiento psicológico que desestabiliza la personalidad de Mazinger dando lugar al **primer héroe abiertamente esquizofrénico** de la historieta. La moraleja más sencilla y habitual es que el género mecha pretende decirnos que **la tecnología es neutra**, que depende de su uso.

En la saga de **Nagai**, esta idea se refuerza gracias a otra innovación, su desintegración ya no psicológica sino corporal. La característica más popular del Mazinger es su sistema de defensa: al grito de **¡Puños fuera!** las manos se separan de su cuerpo propulsadas como un misil contra el enemigo para reincorporarse posteriormente a sus brazos. Mientras su compañera **Afrodita**, pilotada por **Sayaka Yumi**, ofrece una versión androide de la guerrera amazona disparando sus tetas, motivo por el cual **Mazinger Z fue condenada por el Opus Dei** en España. Divisible y reintegrable, el robot no es más que un simple mecano, producto del ensamblaje.

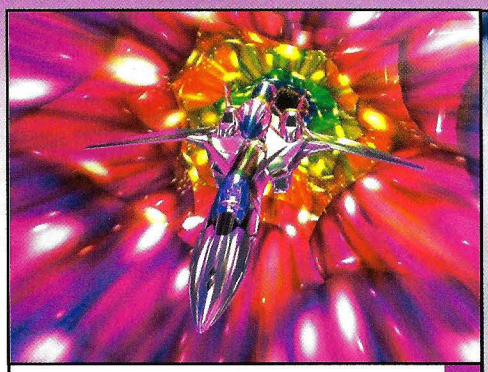
No obstante, el mecha se cobra su venganza y en un acto revolucionario devuelve el golpe. Según **Helen McCarthy**: *Mazinger introdujo un nuevo elemento en tema del robot. Postulaba una unión fisiológica, casi psíquica, entre la máquina y su piloto. Bien el creador del robot, bien el mismo robot, "escogía" o "era unido por el destino", a su joven compañero... Esta relación tan personal tenía su costo: el cuerpo del piloto podía sentir cada ataque al robot, y su dedicación a la causa de la justicia creaba a veces problemas en su vida cotidiana y en las relaciones con sus amigos*. En conclusión, a pesar de todas las precauciones, finalmente el dueño corre el peligro, de hecho se ve atrapado por la doble personalidad de su marioneta.

DEL MECHA AL CYBORG

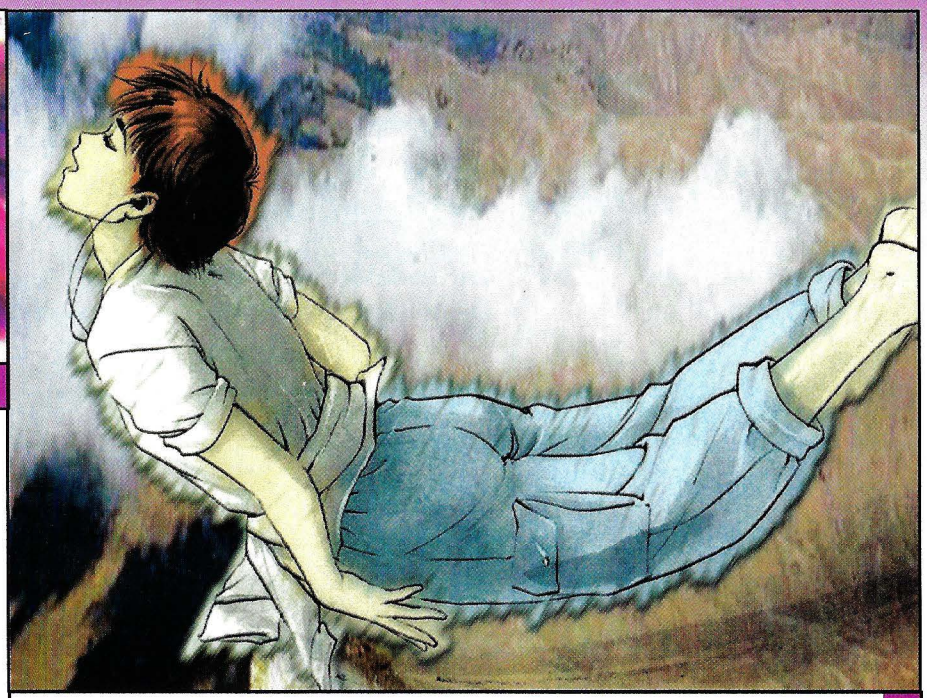
El término **Cyborg** fue propuesto en 1960 por **Manfred Clynes** (ingeniero y neuropsicólogo) y **David S. Klyne** (psiquiatra) en un estudio relacionado con astronomía, realizado para la NASA en los laboratorios de investigación biocibernética de un Hospital Estatal de Nueva York. Cinco años después, el propio Clynes escribió el epílogo a una antología científica que divulgaría el término: **Cyborg- Evolution of the Superman**.

Quizás **Halacy**, o incluso **Clynes** y **Kline**, fueran conscientes de que los creadores de **Superman**, **Jerry Siegel y Joe Shuster**, se les habían anticipado. En el número siete de **Star-Spangled**

Imágenes: DR



Macross es la sucesora de la saga Gundam.



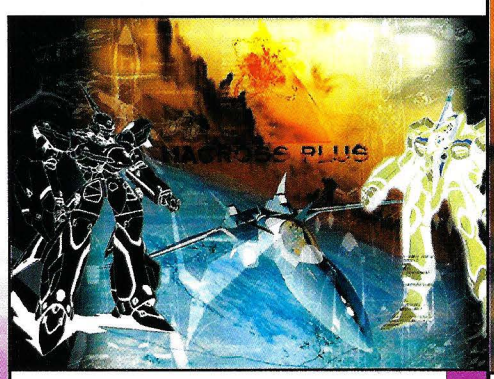
Patlabor, cuerpo de vigilancia policial que investiga los delitos de ciberterrorismo.

Comics (1942), ambos crearon para la **editorial DC** al primer híbrido hombre-máquina del cómic: **Robotman**, un androide al que se había implantado el cerebro del asesinado **Dr. Robert Crane**. Este primer modelo ciborg, una mente humana reencarnada *post mortem* en un cuerpo de robot, sería recuperado en Japón por **Kazumasa Hirai y Jiro Kuwata** que, en 1963, crearían al primer cyborg del manga. Éste sería **Eight man** que guardaba en su cuerpo robótico la memoria de **Hachiro Azuma**, un detective asesinado y revivido por obra del científico exilado **Dr. Tani**. Entre sus peculiaridades, **Eight man** adquiría su fuerza mediante píldoras atómicas en forma de cigarrillos.

Un año después, tan pronto como en julio de 1964, **Shôtaro Ishimori** realizaría al primer supergrupo ciborg, con el añadido de ser la primera vez que se utilizó explícitamente en el cómic el nombre ciborg. **Saibogu 009**, que así se llamaba, era un proyecto de la organización secreta **Black Ghost** para crear una raza de cibersoldados (medio humanos, medio máquinas) en su propio beneficio. No obstante, sus nueve cobayas se amotinan en su contra liderados por el ex delincuente **Joe Shimamura** y ayudados por el **Dr. Gillmore**. **Saibogu 009** sería el antecesor histórico de los cambios que se producirían, años después, en la era **post-Mazinger**.

En los años 80, la importancia del género mecha se fue desvaneciendo poco a poco procurando cambiar algunos de sus fundamentos para hacerlos más actuales. Este evolución arrancó a partir de la superexitosa **Gundam saga** (1979) de **Yoshiyuki Tomino**. **Gundam** renovó el género a partir de una nueva fórmula ciborg que progresivamente desplaza al superrobot: **la armadura mecánica o exoesqueleto**. En esta serie, el exoesqueleto incorporaría un nuevo sistema de pilotaje dotado de una conexión analógica que sincroniza los impulsos nerviosos del piloto y los movimientos de su armadura. El nuevo modelo deshizo la ambigüedad de **Mazinger** uniendo al piloto y a su robot en un nuevo ser ciborg entre el androide y el ser humano.

Si en la primera era los mechas habían conquistado Europa, en esta segunda oleada serían los Estados Unidos los que sufrirían la invasión oriental. Tres años después de su creación, la sucesora de Gundam, **Macross** (1982)



Macross fue rebautizada como Robotech.

Silent Mobius es otro de los mangas que sigue con la estética manga.

Imágenes: DR

Silent Mobius da paso a series que incorporan tendencias underground en la ciencia ficción.

de **Haruhiko Mikimoto**, sería remezclada y rebautizada como **Robotech** para su emisión en la televisión norteamericana. Junto a **Voltron**, **Gobots** y, especialmente, **Transformers** crearían un impresionante *boom* en la industria juguetera. Los muñecos de **Transformers** vendieron 100 millones de unidades el primer año, convirtiéndose en la introducción comercial más exitosa hecha nunca de un juguete.

No obstante, de todos los cambios que se introdujeron en esta segunda ola de robots, el más llamativo fue la drástica reducción de su tamaño. Los robots perdieron su aspecto de ídolo sagrado y, en compensación, su número se multiplicó formando una estructura jerárquica de grupo o comando. En realidad, la diferencia de la primera era mecha que podría titularse algo así como **"al alba, duelo de titanes"**, esta segunda etapa es **post-nuclear**, el apocalipsis ya ha sucedido. El conflicto entre buenos y malos es ahora interno y la robots serán... la policía. Dos buenos ejemplos de esto son **Patlabor** (1988) de **Masami Yûki** y **Ghost in the Shell** (1989) de **Masamune Shirow**.

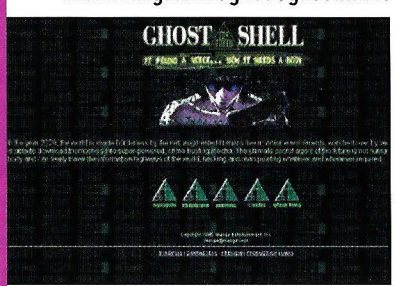
En **Patlabor**, la constante crecida del nivel del mar por el deshielo amenaza la bahía de Neo-Tokio. Para evitar su anegación se pone en marcha el proyecto Babilonia, la construcción de diques de contención mantenidos por un potente cuerpo de robots de trabajo. Ante el peligro de su mal uso por parte de obreros o terroristas se crea un cuerpo de vigilancia policial, de nombre **Patrol Labor o Patlabor**. El otro caso es el de **Ghost in the Shell**, que sucede tras la cuarta guerra mundial, año 2029. Los habitantes de Japón sobreviven introduciendo su cerebro fantasma en caparazones ciborg. En este contexto, la novena sección de la policía nacional, se encarga de combatir a los cibervillanos...

...Y MÁS ALLÁ

Aunque habría otros mangas que seguirán la estela robótica como **Silent Mobius** (1988) de **Kia Asamiya** y **Neon Genesis Evangelion** (1995) de **Yoshiyuki Sadamoto**,

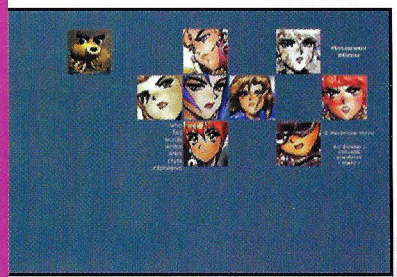
LOS SITES

Ghost in the Shell
www.manga.com/ghost/ghost.html



Este site te sumerge en el universo post-nuclear de la famosa Ghost in the Shell.

Masamune Shirow
www.asgard.gen.nz/anime/shirow



Todo lo que hace falta saber sobre Masamune Shirow.

Imágenes: DR

las series más innovadoras de los últimos tiempos recuperarían para la ciencia-ficción **tendencias underground** de la sociedad japonesa como la cultura de los motoristas denominada **"bosozoku"** o el género **ero-gore**. Estas series podrían clasificarse dentro de la tendencia que el cineasta **David Cronemberg** ha bautizado como la nueva carne, explorando el futuro de la humanidad, más allá del ciborg, en relación con la biotecnología y la ingeniería genética.

A este último grupo pertenece el manga posiblemente más famoso de la historia que, como película de animación, fue el responsable de la irrupción de este fenómeno en occidente: **Akira** (1982) de **Katsuhiro Otomo**. Tras el apocalipsis nuclear de la tercera guerra mundial, Neo-Tokyo renace corrupto hasta las cejas. Accidentalmente, una banda de moteros liderada por **Shôtaro Kaneda** y su segundo **Tetsuo Shima** se entremezcla en un proyecto estatal secreto. El gobierno había intentado mantener mediante drogas el control sobre los poderes psíquicos de niños genéticamente superdotados a los que pretendía estimular para usarlos como arma. Al descubrir estos poderes en **Tetsuo**, el ejército lo secuestra pero se les rebela y despierta de su letargo criogénico al más incontrolable de los niños, **Akira**, liberando su potencial destructor. La serie funciona como una caja de Pandora cuya catástrofe afecta primero a la banda de moteros, posteriormente a Neo-Tokyo, después a Japón y finalmente al planeta entero.

La novena sección de la policía nacional, se encarga de combatir a los cibervillanos...

Posiblemente por influencia de la película **"Tetsuo"** (1989) de **Shinka Tsukamoto**, hacia el final de **Akira**, el cuerpo de Tetsuo muta incontrolable a partir de su brazo en una masa deforme que se traga a su propietario. Esto despierta nuestras peores pesadillas sobre la pérdida del control y la unidad corporal. El mismo tema es esencial en la cirugía de trasplantes, **el síndrome de rechazo o de Orlac**: la revuelta del órgano contra su huésped. Como en **Akira**, los transplantados deben de seguir una estricta dieta de fármacos. De mantener el control del robot hemos pasado a mantener a raya al ser humano.

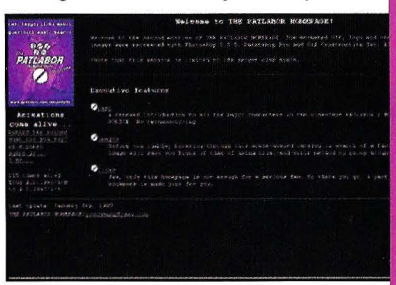
Otra de las series que refleja esta "nueva carne" es **Catorce** (1990) del maestro del terror japonés **Kazuo Umezu**. **Catorce** es una epopeya sobre un futuro apocalipsis medioambiental, mezcla de pesadilla bio-tecnológica y ero-gore extremo, violaciones infantiles incluidas. En el año 2121, la polución y la presión demográfica casi han destruido la tierra. La gente se alimenta de carne cultivada asexualmente en laboratorios. En uno de esos cultivos se desarrolla espontáneamente un embrión del que nace **un hombre con cabeza de pollo**. El hombre pollo se escapa y, al descubrir lo que se le está haciendo al planeta, prepara la destrucción del ser humano con ayuda de su genio natural para la biotecnología. En esta lucha se suceden todo tipo de catástrofes biológicas y ambientales.

La raza humana deriva en horribles mutaciones deformes, las plantas se extinguen y los insectos nos atacan hasta que un meteoro acaba con nosotros. Las cucarachas victoriosas narran el último de los veinte volúmenes de la serie.

¿Leerán manga los ciborgs del futuro? Quizás algún día sepamos qué opinan las cucarachas de todo esto. No sé tú, pero después de toda esta sangría mejor ir al videoclub y que de nuestro televisor salga una **geisha video-girl AI**. Y es que los guerreros, aunque sean ciborgs, también se merecen un descanso. ■

LOS SITES

Patlabor
www.geocities.com/tokyo/6286/pat.html



Página de un fan, con una galería de imágines más que aceptable y muchos links.

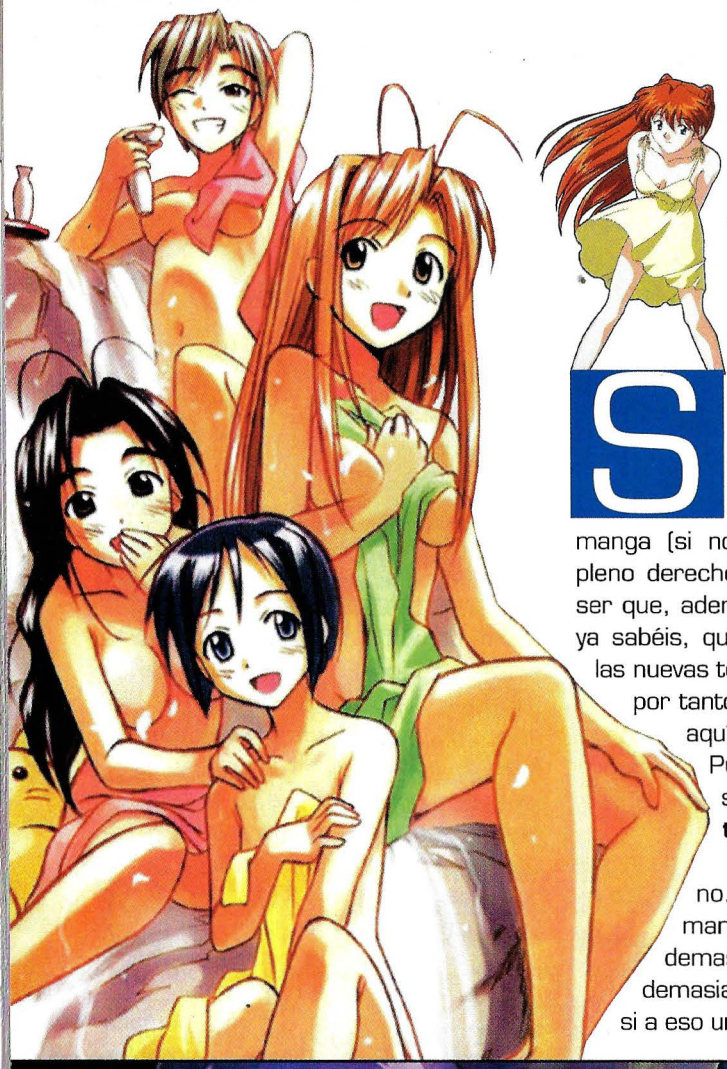
Gundam
www.gundam.com

Bienvenidos a la Comunidad Gundam. Todo sobre la serie.

Imágenes: DR

EL MANGA SE MUEVE (O NO)

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



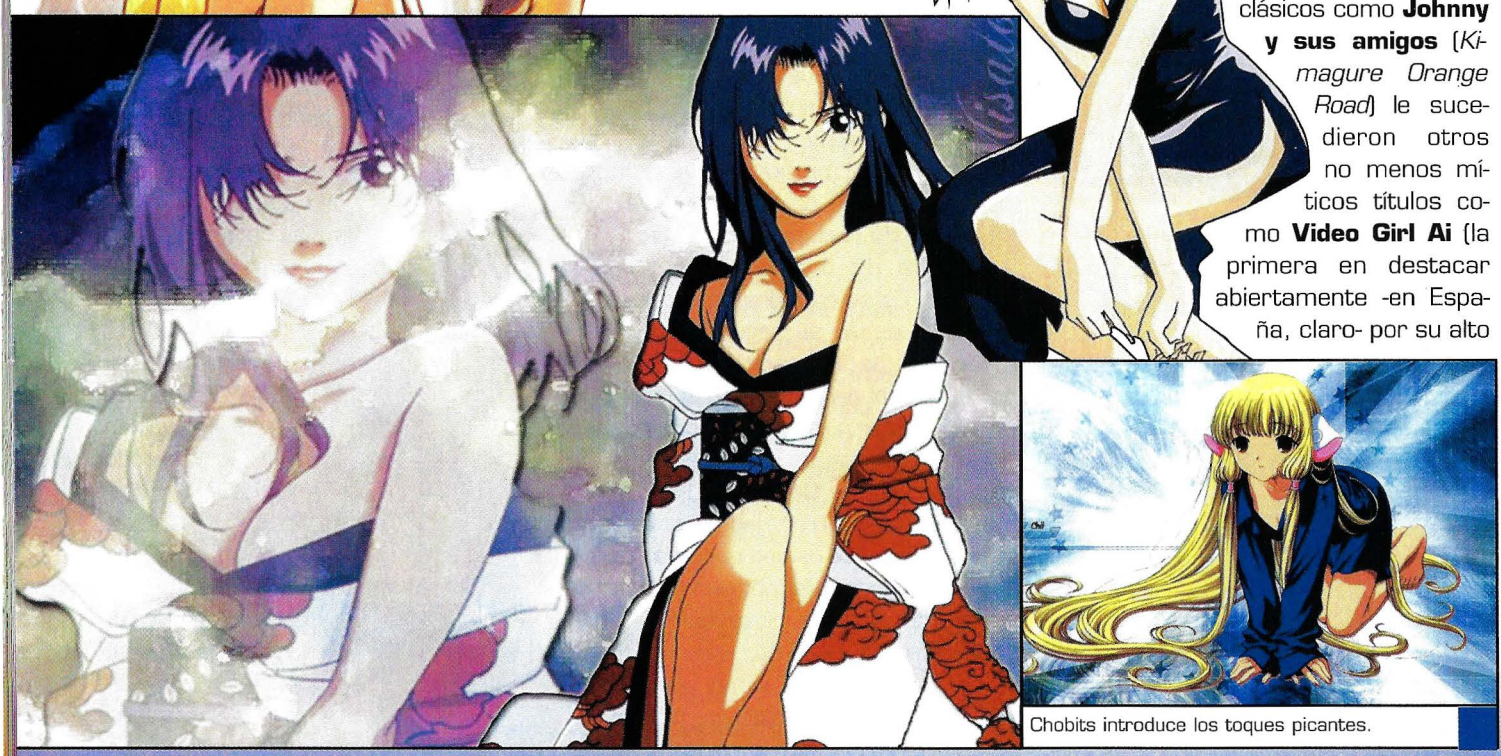
¿Cuáles son las nuevas tendencias en Japón? ¿Existen estas tendencias? La evolución afecta al manga que, después de series con finales abiertos y un poco surrealistas, vuelve a sus orígenes...

Si habéis estado siguiendo este dossier, es bastante posible que os haya picado el gusanillo y que le deis una oportunidad al manga (si no sois ya aficionados de pleno derecho). Si esto es así, podría ser que, además de saber todo lo que ya sabéis, quisierais saber cuáles son las nuevas tendencias en Japón (y que por tanto serán las que tengamos aquí dentro de un tiempo). Pues bien, la respuesta es sencilla: **No hay tales tendencias.**

¿No? Pues no. Veréis, el manga es algo demasiado amplio, demasiado variado, y si a eso unimos que no hay nada nuevo bajo el sol, tenemos que las tendencias son siempre las mismas. Por poner un símil, vendría a ser como la moda: Ahora se llevan los pantalones, ahora las faldas, ahora las minifaldas, ahora otra vez los pantalones. Y así sucesivamente, salvo cosas raras puntuales. Pues con el manga igual.

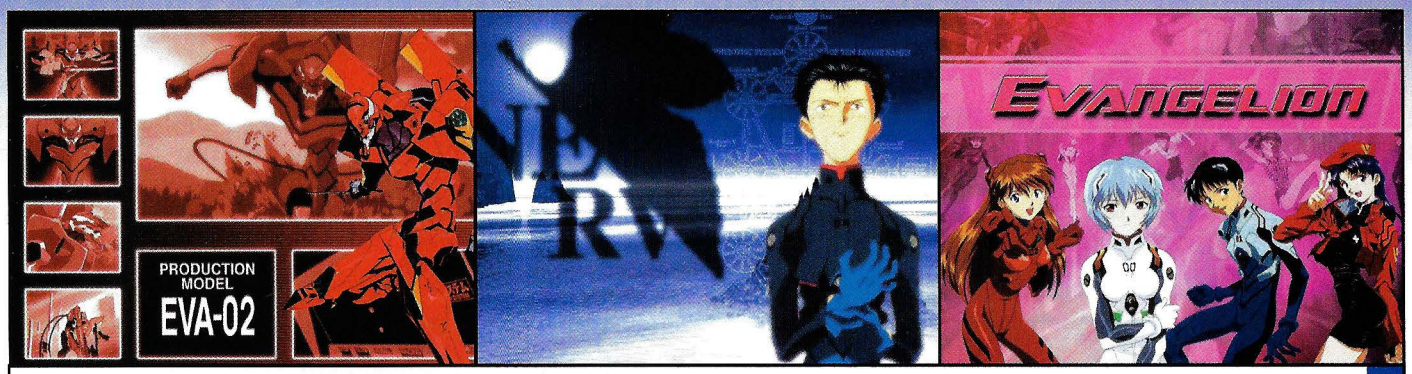
Así, entre los mangas de mayor éxito siempre nos encontraremos unos ciertos temas: **acción**, **deportes**, **amor**... No sé, quizá la temática imperecedera sea la del amor, lo que se conoce como la comedia estudiantil, es decir, enredos amorosos entre jóvenes con tintes humorísticos y últimamente, además, con **toques picantes**.

De esta manera, a clásicos como **Johnny y sus amigos** (*Kimagure Orange Road*) le sucedieron otros no menos míticos títulos como **Video Girl Ai** (la primera en destacar abiertamente -en España, claro- por su alto



Chobits introduce los toques picantes.

Imágenes: DR



Evangelion es una serie de robots con un final un tanto ido de la olla, que impactó a un buen número de adolescentes.

contenido en chicas ligeras de ropa o directamente desnudas), **La Familia Crece** (*Marmalade Boy*) o, más recientemente, **Love Hina** o **Chobits**. Es decir, evolución de la fórmula: Primero simple relación juvenil, a la que se le añade un **triángulo amoroso**, luego algo de humor, después unos **toques fantásticos**, entonces unas **gotitas de erotismo**... y así seguirá evolucionando hasta que de pronto se vuelva a la relación simple y ese retroceso en realidad suene a novedad y triunfe.

Y así con todo. Quizá lo único destacable de los últimos tiempos fuera la moda de las series raras que se originó con el éxito de **Evangelion**.

Veréis, **Evangelion** es una serie de robots comparable a un **Mazinger Z** actualizado, sólo que con un final de éstos de ida de olla total, que impactó a muchos adolescentes. Y es que, quien más y quien menos, a esa edad todos hemos tenido alguna experiencia "mística" que nos ha marcado... Pero, para los jóvenes que todavía no habían pasado por ninguna de esas experiencias, aquel final absurdo y sin significado alguno más que para el autor, les descubría y abría las puertas del maravilloso mundo de la elucubración.

Es decir, era **un final abierto** y nada claro, que dejaba a la imaginación de cada cual el determinar cómo acababa en realidad, o lo que este final significaba (y además la serie trataba todo el rollo de Dios, ángeles, demonios, la lucha del hombre, etc., así que imaginad las posibilidades del tema).

Y se abrió la veda. Ahora, una serie era mejor cuanto menos se entendía. Llegando a los extremos de **Serial Experiments Lain**, en la que, tras el primer capítulo, no es que te quedaras con una cierta intriga, sino que ni siquiera enterabas de si estabas ante una serie de acción, deportiva, de amor, de misterio, o histórica, o incluso porno. **No te enterabas DE NADA**. ¡Ni en el primer capítulo, que suele ser en el que, por tradición, se intenta hacer un breve preview/resumen de lo que vas a poder encontrar durante el resto de la serie.

Peeeeero, pronto estos adolescentes ávidos de experiencias místicas vieron saciada su necesidad, por lo que, esta nueva tendencia, sumado a que seguía habiendo un importante número de personas que pasaban de calentarse la cabeza y que sólo buscaban algo con lo que entretenerse sin mayores complicaciones (para eso es un **hobby**, ¿no?), se olvidó y pasó de largo, volviendo a los géneros de toda la vida. Y es que, si algo va bien, ¿para qué cambiar? Es lógico que todo vaya evolucionando, pero cuando la evolución completa el círculo, se vuelve al origen, al principio. Pasa con todo, y el manga no iba a ser diferente. ■

Enlaces interesantes:
Serial Experiments Lain
www.cjas.org/~leng/open.htm
Video Girl AI
www.videogirlai.it/en/index.asp

Con Serial Experiments Lain, quedaba claro que el manga entraba en una dinámica extraña, casi casi surrealista...

Imágenes: DR

El Manga en Japón

Roberto Olcina
rolcina@arrakis.es

Fotos: Arturo Bibang

Hokusai 'inventó' el término 'manga'.

Del Cómic Tradicional al "Manga"

El cómic, tal y como lo habíamos conocido siempre, era un invento occidental, tira cómica, o viñeta, que resultó desde sus comienzos un género propio, en el que tenían cabida las mayores y épicas batallas, los héroes más admirados, sus más temidos adversarios, las situaciones más cómicas, surrealistas, futuristas, y disparatadas aventuras, y que han dejado tras de sí, una larga lista de títulos y personajes, conocidos por el gran público. Flash Gordon, Tintín, Obelix, Mortadelo y Filemón, o SuperLópez, son nombres que nos suenan, que encierran distintas actitudes y preferencias, y que han pasado a la memoria colectiva de varias generaciones.

Del mismo modo, y a miles de kilómetros de la vieja Europa o el Lejano Oeste, y a lo largo del pasado siglo, surgía un movimiento en Japón, una tendencia cultural, marcada por el catastrofismo que habían heredado de la **Segunda Guerra Mundial, Hirosima y Nagasaki**, y que encontró en el manga un lenguaje propio, con el que poder expresar el dolor, la impotencia, y las ganas de superación de todo un país.

Significado de la palabra "Manga"

La palabra **Manga**, y del modo en el que la usamos actualmente, significa **"Cómic japonés"**, aunque su traducción literal sea "Dibujo Extraño". Un vocablo, no tan viejo como cabría pensar, y que se debe a un pintor del siglo XIX, naturalmente japonés, llamado **Hokusai**, quién al parecer fue su principal promotor, designando a través de ella una particular relación entre historia y grafía. Después, y del mismo modo que las historietas que reflejaba, la palabra fue evolucionando, e instalándose en el ideario del archipiélago, para finalmente traspasar fronteras, con distinta connotación a la inicial.

Desde su aparición hasta nuestros días, su significado ha variado muchísimo, tal como decimos, así como la temática de referencia, la idea y el formato que defendía e ilustraba, de tal modo que poco tiene que ver en la actualidad con aquel denominado **"dibujo extraño"**, y bastante más con un negocio millonario, que hizo acto de presencia en nuestro país hace algo más de una década, sustituyendo con ello, a todo lo anteriormente conocido. Se puede decir que, con la llegada del manga, murieron los viejos superhéroes de antaño y el sempiterno TBO.

Imágenes: DR

Típica habitación de un 'otaku'.

El manga cuenta con una gran cantidad de seguidores en nuestro país.

A diferencia de los occidentales, los comics japoneses tienen entre 300 y 500 páginas.

Para los nipones, un 'otaku' es un consumidor compulsivo de viñetas, casi un ser enfermizo...

El "Manga", un negocio multimillonario

Sea como fuere, el caso es que hoy en día, tal acepción es empleada en occidente para definir el conjunto global de imagen y sonido, que constituyen las series de animación, largometrajes, bandas sonoras, merchandising, etcétera. Es decir, todos aquellos productos que pueda consumir un **otaku** (**adicto al manga en japonés**), y que se extienden desde los anteriores, hasta colecciones de cromos con los personajes de ficción que se ponen de moda.

Sin embargo, y del mismo modo que ocurría con la palabra manga, sucede con la ya empleada en este artículo, **"otaku"**, que si bien es utilizada en occidente del modo que decíamos, para referirse a aquellos grandes apasionados del cómic japonés, para ellos, los nipones, calificar con la palabra **"otaku"** a algún semejante, viene a ser algo más parecido a indicarle una patología convulsiva como consumidor de viñetas, que a llamarle simplemente forofo o aficionado.

Éstos son algunos de lo pequeños grandes matices a tener en cuenta, entre las diferencias de los significados que para occidentales y japoneses encierra el manga, y que queremos abordar en este número especial dedicado al **cómic nipón**. Y no es que lo que nos llega en la actualidad sea muy distinto a lo que ven ellos, a lo que producen ellos, sin más, lo que pretenderemos será ubicar al espectador sobre el significado común que se va imponiendo a través de esta disciplina, cubrir los vacíos que se produjeron hasta que el fenómeno llegó a España, además de resaltar algunos hitos de nuestra común historia.

Y es que el **Manga en Japón** constituye un hecho único, que amenaza con alcanzar dimensión, no ya internacional, sino más bien mundial, quizás por que en sus historias, aunque se retrate principalmente la realidad del **Japón actual** o futuro, sea el planeta entero el que sirve como escenario de tales acciones.

El "Manga" en Japón.

Allí, estos comics se consumen del mismo modo que aquí los periódicos, resultando su industria, capaz de arrojar un volumen anual de negocio de **miles de millones de euros**, que alcanza desde los propios beneficios por la publicación de la historieta, a los derivados de la película que suele aparecer, como versión de aquellos **mangas** que cuentan con más éxito entre el público nipón, y que terminan en una sucesión de adaptaciones y *remakes* cinemato-

Imágenes: DR

Los semanarios más vendidos llegan a hacer tiradas de seis millones de ejemplares, estando la media entre ¡800.000 y 2.000.000 ejemplares!

gráficos y jugueteros, que son la envidia de los empresarios del sector en Europa o Norteamérica. Sirva como dato, que la revista superventas **Shonen Jump**, edita seis **millones de ejemplares a la semana**, mientras que la publicación española con mayor difusión, TP, apenas alcance el millón de ejemplares vendidos.

Sus cómics, a diferencia de los occidentales, constan de entre 300 y 500 páginas, en papel reciclado, y pueden adquirirse por, aproximadamente 3 euros. Debido al volumen de los números, resultan **verdaderos tomos de papel impreso**, y a la carencia de espacio reinante en Japón, son imposibles de coleccionar, por lo que son abandonados por sus lectores, tras ser leídos, generalmente en metro o autobús, y de camino al trabajo. Más tarde, serán recogidos de las papeleras del suburbano, y revendidos allí mismo a un estupendo precio.

Se publican semanal o mensualmente. Los semanarios más asentados llegar a hacer **tiradas de seis millones de ejemplares**, estando la media del mercado entre los 800.000 y los 2.000.000. Cantidad muy desigual a la española, donde la tirada media supera con dificultad los 8.000 ejemplares. En cada uno de ellos se incluyen alrededor de 20 historias diferentes, de entre las cuales, las que resultan de mayor aceptación, pasan a editarse en tamaño bolsillo (como **Tankobon**), alcanzando las 200 páginas, y en papel de mejor calidad. En este formato suelen costar alrededor de los 3,60 Euros, y las tiradas se comprenden entre las 300.000 y 500.000 unidades, para las publicaciones más modestas, mientras que las más populares sobrepasan el millón.

Las elevadas ventas que ser realizan de este producto en Japón, tienen bastante que ver en cómo está diseñada la industria, estructurada específicamente para cada sector del público. Así, para los más pequeños se editan mangas de tono humorístico y pedagógico, con cierto carácter educativo, y para los jóvenes (hasta 20 años, según los japoneses), se crean aventuras de acción y ciencia-ficción, con títulos como **Akira** o **Dragon Ball**. Para los adultos, existe una amplia oferta temática, entre las que podríamos destacar los eróticos, y los destinados a ejecutivos y oficinistas, conocidos como ***salaryman***. Además, existe otro tipo particular, los llamados

LOS SITES

Shonen/seinen Afternoon (en japonés)
www.afternoon.co.jp/index2.html
Blade (en japonés)
www.mag-garden.co.jp/comic-blade/top.html
Comic Bunch (en japonés)
www.coamix.co.jp/index2.html
Hobby Japan (en japonés)
www.hobbyjapan.co.jp
Magazine Z (en japonés)
www.kodansha.co.jp/zhp/fram.htm
Young Jump (en japonés)
http://yj.shueisha.co.jp
Young Magazine (en japonés)
www.yanmaga.kodansha.co.jp/ym/top.html
Betsufure (en japonés)
www.kodansha.co.jp/betsufure

Betsuma (en japonés)
http://betsuma.shueisha.co.jp
Chorus (en japonés)
http://chorus.shueisha.co.jp/index01.html
Cookie (en japonés)
http://cookie.shueisha.co.jp/top.html
Crimson (en japonés)
http://crimson.shueisha.co.jp/sobisha/
Shojo Comic (en japonés)
www.sho-comi.com
Ciao (en japonés)
www.ciao.shogakukan.co.jp/
Cheese! (en japonés)
http://cheese.shogakukan.co.jp/
You (en japonés)
http://you.shueisha.co.jp/index2.html

Imágenes: DR

A cada historia, un año

1972 Go Nagai crea Mazinguer Z para el semanario Shonen Jump, junto a Devil Man. La primera se convertiría en serie de televisión ese mismo año.

1974 Hayao Miyakazi crea Heidi, una de las obras cumbres del manga y el anime en nuestro país.

1975 Aparece La Abeja Maya, (Mitsubachi Maya No Boken), una producción de Nippon Animation de 52 capítulos que causa furor en Europa.

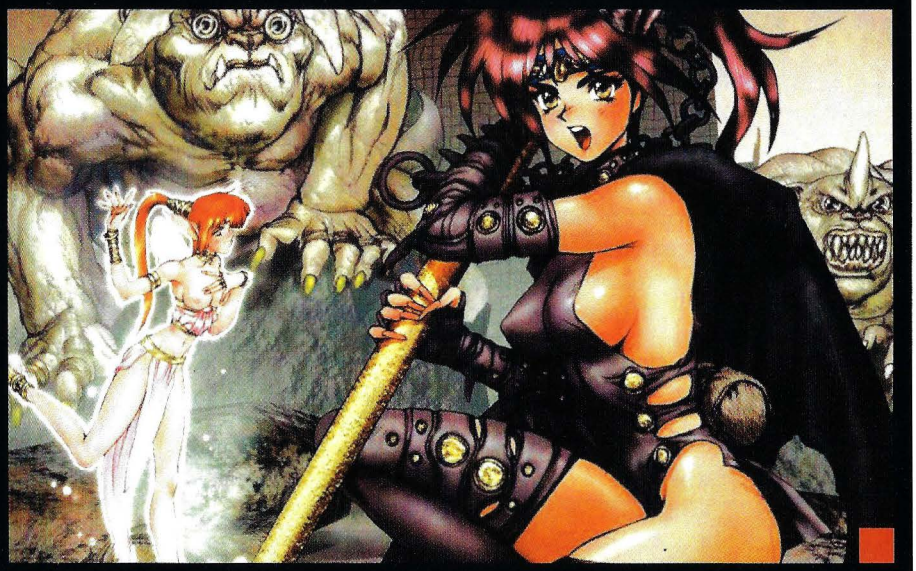
1976 La productora Toei Doga realiza una adaptación, en 115 capítulos, de la internacionalmente conocida Candy Candy.

1977 Surgen los 52 capítulos de Marco, y un año después, en 1978, se presenta Comando G, también con 52 episodios.

1980 y 1981 Aunque a nuestro país no llegó nada en su momento, cabe destacar este año, ya que, fue toda una revolución en cuanto a la cantidad y calidad de largometrajes manga que se estrenaron, enfrentando a los grandes dibujantes del Japón, como Reiji Matsumoto (Capitán Harlock, Space Cruiser Yamamoto y Expreso Galáctico 999), Osamu Tezuka (Astroboy), Akira Toriyama (Dragón Ball) y Rumiko Takahashi (Ranma 1/2). Estos últimos, Toriyama y Takahashi, competirían por la audiencia durante años, con las series Dr. Slump, que alcanzó los 243 capítulos y fue emitida hasta 1986, y Urusei Yatsura (Lamu), con 218 episodios a sus espaldas.

1982 Se realiza una versión manga de, agárrense los machos... ¡Don Quijote de la Mancha! El autor sería Tetsuo Hara. También en este año se presenta el manga Akira, escrita y dibujada por Katsuhiro Otomo, que después alcanzaría el éxito mundial con su versión animé, en la revista Young Magazine.

1983 Aparece como tal el formato OVA (Original Video Animation) que serviría como soporte vital en lo sucesivo, al manga de animación, más conocido como anime.



1984 Es el año en que surge la internacionalmente conocida Dragón Ball, de Akira Toriyama. En ella se cuenta la historia de un niño con cola de mono que ha de encontrar las Bolas del Dragón.
SonGokuh creó todo un fenómeno en nuestro país, compartido con Los Caballeros del Zodiaco, que dio a conocer al gran público lo que los japoneses hacían con los cómic y dibujos animados.

1985 Se caracterizó por la gran cantidad de OVAS que salieron a un mercado en el que se mezclaban muchas y variadas tendencias, en ocasiones con producciones mediocres, pero de las que se podrían rescatar al menos un par de títulos, como Area 88, o la coproducción norteamericana Transformers.

1986 Se caracterizó sin embargo por las series de escasa calidad y poca trascendencia, que llegaban a nuestro país bajo gusto incierto. Mientras que en Japón continuaba el éxito imparable de Dragón Ball con la leyenda china del Rey Mono, o se estrenaba El Puño de la Estrella del Norte, por citar uno de los muchos y buenos títulos que se presentaron ese año, nosotros estábamos encantados de recibir serie del tipo La Aldea del Arce, o G.I. Joe.

1987 En agosto de este año ve la luz el manga Ranma 1/2 de Rumiko Takahashi, que alcanzó fama internacional, con gran éxito en Norteamérica, y fue sin embargo censurado en Francia porque el protagonista, Ranma, poseía la virtud accidental de cambiar de sexo cuando se mojaba.

1988 Akira se estrena en su versión anime y arrasa en el mundo entero. Comienza el fenómeno manga, tal y como lo entendemos ahora. También cabría destacar este años los títulos Appleseed y Dominion, ambos de Masamune Shirow. Cuatro años más tarde, en 1992, el éxito alcanzaría suelo español. El resto es historia...

shojo manga, que están dirigidos específicamente al **público femenino**, y que tratan sobre historias protagonizadas por heroínas del hiperespacio, pasado, presente y futuro, así como por amas de casa, como la mítica **Sazae San**, que narra las peripecias de una maruja japonesa.

Particularidades del "Manga"

En el manga, predominan las imágenes sobre el hilo narrativo, de tal modo, que estos cómic, presenten una estructura basada prácticamente en la imagen, y en decremento del texto, diferenciándose de este modo del cómic occidental, donde se necesita del hilo narrativo para comprender la acción. También el carácter de sus personajes es distinto al que nosotros conocemos. Hablamos de **héroes**, **guerreros legendarios**, que se enfrentan al enemigo en épicas batallas por las que se trata de destruir el mal, y no como en las versiones occidentales, en las que los héroes son a su vez **antihéroes, con pasiones y debilidades ciertamente humanas**, pero que no tienen cabida en la tradicional y militarizada mentalidad nipona.
Siendo así, no es extraño que en los mangas encontremos retratadas la propia historia del **Japón**, así como infinidad de leyendas chinas, por las que se van perpetuando la tradición de unidad, lucha y resistencia, del **Imperio del Sol Naciente**. Sin embargo, si bien la temática comenzó dentro de este entorno cultural y generacional, hoy en día, los jóvenes nipones parecen más dispuestos a consumir historias que hablen del futuro; **ciudades de acero**, **ingenios voladores**, **naves espaciales** y un sinfín de **héroes y villanos**, donde no se desprecia el sexo explícito, prohibido de otra forma en Japón, y que comienzan a situarnos poco a poco en lo que los **mangaka** (dibujante profesional de manga) adivinan sobre nuestro futuro. ■

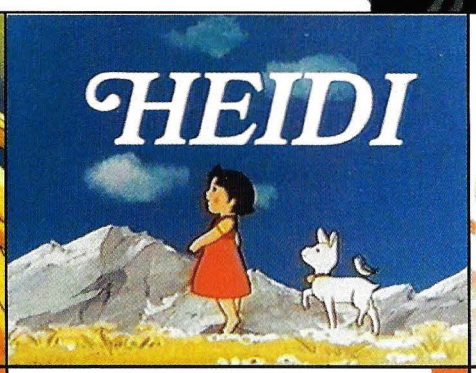
Imágenes: DR

LA HISTORIA DEL MANGA EN ESPAÑA

Mazinger Z, Comando G, Heidi, Candy Candy... La animación japonesa hace su aparición en España. De una primera etapa de esplendor se pasa a una época 'oscura' hasta llegar a la actual 'Edad de Plata'... ¡Y que sea por mucho tiempo!

Lázaro Muñoz

Dragon Ball se convirtió en rey de la audiencia.



Heidi y Clarita, los hay que todavía lloran...

Hablando de llorar, ahí va una de Candy Candy.

En el principio de los tiempos... ummm... me he pasado, por aquel entonces yo no estaba ^_^. A ver si ahora. Es muy difícil decir cuál fue el original oficial del manga en España. Puede parecer que fue tal serie de animación, o quizá este cómic que se publicó en tal fecha, pero ¿y si se nos escapa esa película que llegó a pocos cines o esa historia corta publicada en una revista de cómics? Creo, por tanto, que es mejor recurrir a una fiable aproximación para no meter la pata con una posible falsa exactitud.

Pongamos que el inicio del manga en España se produjo con la emisión de **Mazinger Z**. Que no es que fuera ayer precisamente. Tras ello, otra ristra de no menos legendarios títulos como **Heidi**, **Marco**, **Comando G** (**Science Ninja Team Gatchaman**) o incluso esa serie con la que nosotros nos aburríamos y nuestras hermanas lloraban a moco tendido llamada **Candy Candy,** nos hicieron fijarnos en esos dibujitos de ojos grandes y enormes bocas. Se trataba de la animación japonesa, comúnmente llamada anime.

Campeones nos dejó boquiabiertos con sus jugadores que casi casi levitaban en el campo...

Pero no todo iba a ser la caja tonta, no, pues por increíble que parezca en el mundo hay gente a la que le gusta leer (no muchos, sólo tres o cuatro, no os alarméis, pero alguno hay), de manera que también en el terreno de los cómics podían encontrarse adaptaciones de las mencionadas series.

Pero esto pasó pronto, y el País del Sol Naciente fue olvidado para que

Imágenes: DR

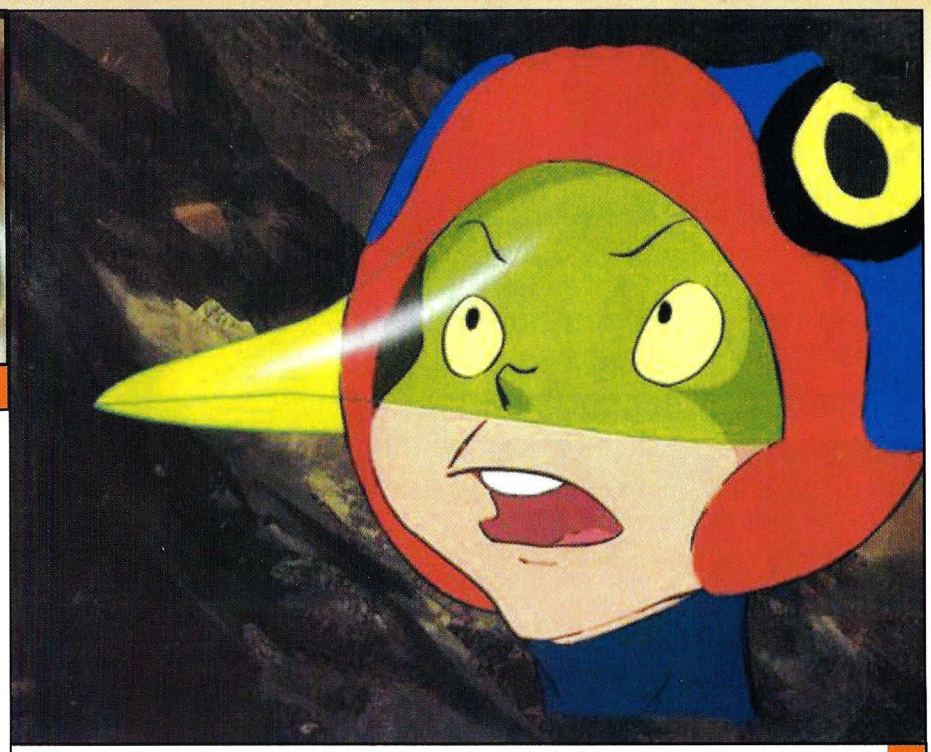
Science Ninja Team Gatchaman... ¡Comando G!

Comando G fue uno de los legendarios títulos que dio paso a la Edad de Oro del manga en España

durante los 80 hubiera un dominio absoluto del País de la Hamburguesa. Que no es que esto sea necesariamente malo, tienen sus cosas buenas como todos. Pocas, vale, pero alguna tienen.

Sin embargo, a principios de los 90 llegó la revolución. Para empezar, se publicaba un cómic muy alabado por la crítica llamado **Akira,** que resulta que era japonés, y por eso, para que no se nos hiciese muy raro, previamente pasó por los EEUU para sufrir un proceso de "occidentalización" que incluía la inversión (los japoneses leen al contrario que nosotros, empezando por nuestro final y leyendo las páginas de derecha a izquierda en lugar de nuestro izquierda-derecha) de las páginas y el coloreado (los mangas son, con las consabidas excepciones, en blanco y negro), entre otras. Pero, no contentos con eso, la sorpresa venía, como no podía ser de otro modo, del **Dios de los Tiempos Modernos**, la televisión.

Por un lado, TVE emitía los fines de semana **Los Caballeros del Zodiaco** (**Saint Seiya**); por otro, Tele 5 rompía con **Campeones** (*a.k.a.* Óliver y Benji, **Captain Tsubasa** en el original); y para rematar, algunos canales autonómicos asombraban a sus audiencias con **Bola de Dragón** (**Dragon Ball**). Ni qué decir tiene que estas series marcaron un punto de inflexión, siendo para muchos el verdadero origen del manga en España.

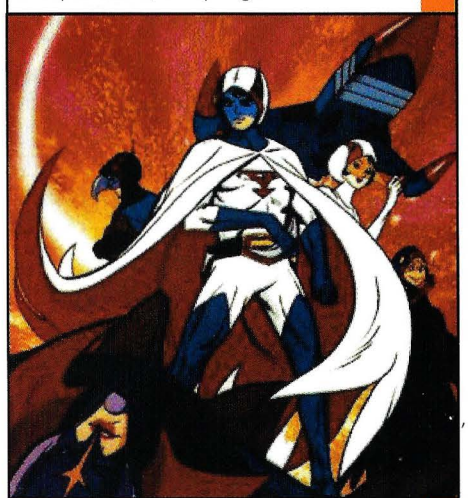


Los CSI del espacio arrasaron con las audiencias en nuestro país.

Además, el nacimiento de los canales privados y la necesidad de obtención de mucho material para programar a bajo precio llevó a la explosión de anime (entre otras cosas) en nuestras pantallas, ayudando a afianzar el boom que las series antes mencionadas habían originado. **Era la Edad de Oro del Manga en España**.

Eso abrió los ojos a los que saben aprovechar las oportunidades, y rápidamente todas las editoriales, incluso una distribuidora, se pusieron manos a la obra para traer "las cosas esas chinas que estaban tan de moda". Lo que, inevitablemente, llevó a una enorme proliferación de auténtica basura (alguna serie decente llegó, pero como el criterio imperante era "que fuese japonés", tampoco es que se pudiese hablar de un exceso de control de calidad, que digamos), importada en su mayoría de Estados Unidos y no directamente de Japón, con lo que ya existía un proceso de occidentalización y traducción previa, que restaba, cada vez más, calidad y fiabilidad a las obras.

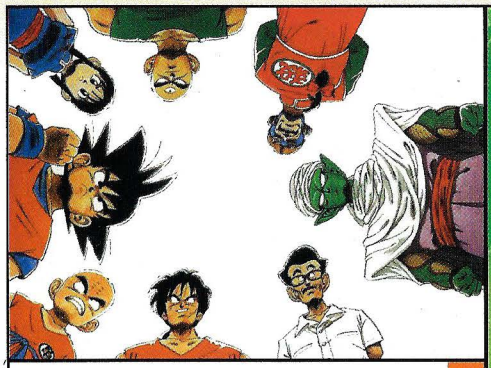
Siempre alerta, siempre glamourosas...



Sin duda, una de las series más legendarias.

Como no podía ser de otra forma, esta situación condujo también a que el público se saturara y hastiara, por lo que algunas series comenzaron pronto a 'cerrar' por falta de ventas. Pero aquel *boom* tan sonado también hizo que des-

Imágenes: DR



Temblad, hemos venido para quedarnos...

Los Caballeros del Zodiaco, en acción.

Dragon Ball sorprendió a todos con su trama...

Mazinger Z, el clásico entre los clásicos.

pertara de sus sarcófagos toda esa panda de aburridos y amargados que no tenía nada mejor que hacer en la vida que decidir por los demás (denominada por algunos Asociaciones de Padres y/o Telespectadores). Rápidamente catalogaron todo lo japonés como **"sólo sexo y violencia"**, por lo que muy pronto **el anime** desapareció casi por completo de antena. No es de extrañar que llegáramos a la denominada **Época Oscura del Manga en España**.

Pero la llegada de las plataformas digitales cambió ese panorama, el amplio abanico de posibilidades que ofrecían facilitó el retorno del **anime**, lo que animó a canales nacionales a ofrecer de nuevo series, algunas de las cuales resultaron, además, éxitos rotundos (como por ejemplo **La Familia Crece** (**Marmalade Boy**), **Reena y Gaudy** (**Slayers**) o **El Guerrero Samurai** (**Rurouni Kenshin**). Aparte, las editoriales, que pese al bajón no habían dejado de publicar **manga** por completo, aprendieron la lección y empezaron a seleccionar los títulos y a mejorar las ediciones. Llegaron los bombazos prefabricados tipo **Pokémon** o **Digimon**. Aparecieron nuevas distribuidoras dirigidas por gente que entendía del tema. Y las revistas del sector, como por ejemplo **Minami** o **Dokan**, evolucionaron (o en algunos casos directamente aparecieron) para llegar a todas partes y ofrecer al público lo que realmente pedía. Resultado: Gran cantidad de títulos en las estanterías y un razonable número de series en antena o a la venta. Es la **Edad de Plata del Manga en España**, ¡y que dure! ■

Enlaces interesantes:
www.mangaes.com
www.aresinf.com/minami

Imágenes: DR

Cómo se hace una serie DE LA IMAGINACIÓN...

¿Habéis pensado alguna vez cómo un cómic cobra vida en televisión? ¿Sabéis qué series son las que han pegado más fuerte en nuestro país? ¿No? Pues comenzad a leer que en este artículo os lo explicamos.

Lázaro Muñoz

¿Un chico? ¿Una chica? No, ¡Es Ranma!

Los Caballeros del Zodiaco: combates épicos por causas (siempre) justas.

Alguna vez os habéis preguntado cómo se "hace" cómic o serie de televisión o sois de los que pensáis que los cómics y revistas aparecen mágicamente en la estantería cinco minutos antes de que vayáis a comprarlos?

Esperando de corazón que seáis de la variante curiosa, intentaré resumiros el proceso de creación de una serie (japonesa, que no es que por ser japonesa el desarrollo sea muy distinto de cualquier otro, pero yo por si acaso especifico).

Para empezar, un autor debe tener una idea. Ni siquiera debe ser **una idea** excesivamente buena, con ser medianamente aceptable ya vale. Entonces pueden pasar varias cosas: Si él mismo es un **guionista/dibujante**, ya está; si no, debe buscarse el dibujante, cosa que puede hacer antes o después de ir a una editorial con la idea (muchos prefieren que sea la propia editorial que compra la idea la que le asigne un dibujante).

Decidido eso, nos vamos a una editorial y tratamos de venderles la ya mencionada idea, si la aceptan maravilloso, si no, pues *insert coin and play again*, es decir, nos vamos a otra y lo intentamos de nuevo.

Una vez tenemos una editorial a la que le gusta el invento, se regatea la libertad creativa que tendremos, los plazos de entrega, la cantidad de páginas, etc. Y por fin, ya se puede

Pokémon siempre acaba a mamporro limpio.

Imágenes: DR

Dentro de la oferta actual destaca Digimon.

Al más puro estilo Jessica Fletcher, el Detective Conan soluciona los crímenes más escabrosos.

empezar el cómic (o manga en este caso, aunque por supuesto todo es cómic, tebeo, manga o como queráis llamarlo). Es importante recalcar que las draconianas condiciones, que suponen medias de **15-20 páginas semanales**, implican el que todos los autores trabajen con ayudantes (comúnmente conocidos como "negros" debido a su anonimato) que son los que le ayudan haciendo en realidad casi todo el trabajo, de manera que el dibujante normalmente sólo se encarga del dibujo a lápiz principal, siendo otros los que luego entintan, hacen los fondos, ponen las tramas, etc.

Dicho manga se publicará en uno de esos tochos orientales que ya os han explicado anteriormente, y si marcha bien y el público apoya, podrá continuar y con el tiempo saldrán los **tomitos recopilatorios** con mayor calidad que es lo que la gente realmente colecciona. Y si tiene el suficiente éxito, alguna empresa animadora se interesará por el título en cuestión, empezando entonces a negociar con **el autor y la editorial**, amén de con patrocinadores (normalmente empresas de juguetes y complementos, que a cambio del patrocinio se quedan la exclusiva de fabricación de muñecos, peluches y merchandising en general de la serie).

Una vez se llega a un acuerdo, empieza todo el proceso de **creación de la serie**. Se adapta el guión, se crean los diseños de personaje, etc., etc., hasta que finalmente tenemos una bonita serie de animación a la que sólo falta incluir las voces y banda sonora, que por supuesto también se pondrá a la venta en CD... Mejor explicarlo bien: Allí, el trabajo de actor de doblaje (comúnmente **"doblador"**) es muy similar al de actor y se da el mismo fenómeno, con clubs de fans incluidos, no es como aquí que casi nadie se fija en esos detalles ni sabe quién dobla a qué actor.

Si el manga tiene éxito, es posible que alguna empresa animadora se interese por el proyecto

Y el tema de la música ya es de echar de comer aparte: mientras que aquí la **música de las series de dibujos** se encarga a "especialistas en psicología infantil", allí se trata con el máximo de los respetos, como por ejemplo cualquier película de imagen real, y es muy frecuente encontrar en la banda sonora de series de anime a **grupos punteros de Japón**, razón por la que luego dichas bandas sonoras salen a la venta.

Ya tenemos **la serie**, ahora sólo nos falta que algún canal de televisión la adquiera y... tacháaaaan, misión cumplida con éxito.

El último paso, y prueba irrefutable del éxito de un título determinado, es que se le haga **una película**, o varias si se considera oportuno.

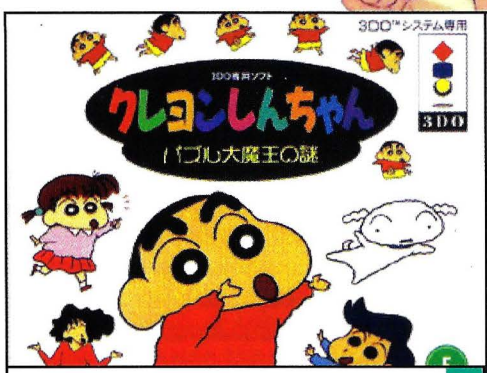
Y si hay suerte, posteriormente, esa serie podrá ser adquirida por otros países. Y el resto ya os lo podéis imaginar.

Imágenes: DR

...A LA TELEVISIÓN

¿Para niños? ¿Para adultos? ¿Para jóvenes? Cada serie tiene su público, sólo tenéis que abrir la mente y dejaros sorprender...

Detective Conan, un niño con mucho cerebro.



Shin-Chan enseña el culo y lo que haga falta.

Sailor Moon, serie mítica, comparable en su éxito con los Caballeros del Zodiaco o Dragon Ball.

Cuenta la leyenda, que no todas las series de dibujos animados son para niños. Por supuesto, nosotros no vamos a hacer caso de estas tonterías, pues está claro que los dibujos animados son única y exclusivamente para niños, sin excepciones, y además si son de origen japonés son sólo sexo y violencia.

Es importante que tengamos esto claro, porque hubo un tiempo, cuando **Los Simpson** llegaron a España, en que se trató el tema de la "edad" de los dibujos animados (por increíble que parezca). Se decía con asombro que llegaba una serie de dibujos animados que no era para niños, sino que por su temática estaba destinada a adultos. **Los Picapiedra** de los 90 fueron llamados, y se emitían los jueves por la noche en la segunda cadena de TVE.

Sin embargo, pronto esa distinción de "dibujos animados no para niños" se olvidó, Antena 3 compró la serie, la emitió en horario infantil, y no se hable más del asunto.

Con la excepción de Canal+, que sí programa las películas de animación que emite en su correcto horario, eso sólo ha vuelto a pasar con **South Park**, serie que, supongo, tampoco tardará en emitirse en algún horario infantil.

Resumiendo, que los dibujos animados son para niños.

Pero... ¿y si no fuera así? ¿Y si hubiera dibujos animados **para niños**, sí, pero también **para adolescentes**, e incluso **para adultos**? Es más, ¿y si ya los hay y lo que pasa es que los inútiles e incompetentes que están a cargo de la programación de los distintos canales, simplemente ven una serie y dicen: "dibujos, al horario infantil" sin molestarse en profundizar más en el tema? ¿Qué pasaría? Pues exactamente lo que está ocurriendo en España: Que se emiten unas cuantas series, todas en el mismo horario, que podrían rendir mucho más si se emitieran en una franja más adecuada al público al que están destinadas.

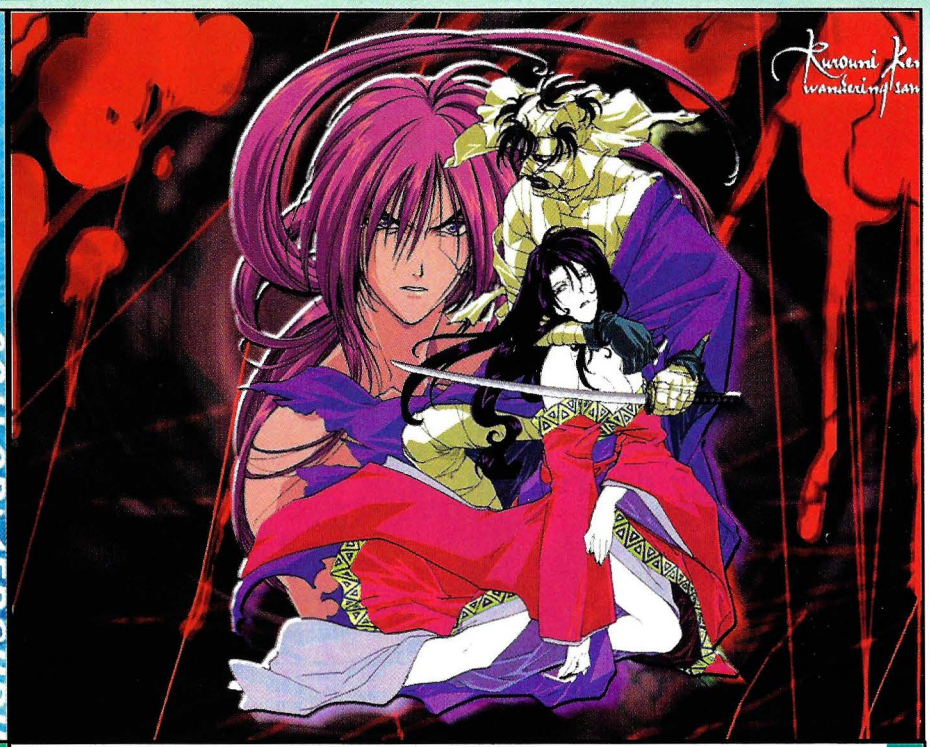
Ranma, Shin-Chan, El Guerrero Samurai, Detective Conan... De todo para todos

Pero oye, no nos quejemos, que al menos las emiten. No siempre fue así.

Por tanto, alegrémonos de que haya

Imágenes: DR

Las 'dos buenas razones' de Sailor Mercury...



El Guerreo Samurai (Rurouni Kenshin se está emitiendo actualmente en Canal+.

Pokémon, sobre bichitos y otras historias.

material para visionar y, por si hubiera algún padre/madre leyendo esto, hagamos lo que no hacen los programadores de los distintos canales: elaboremos un análisis de los distintos títulos en antena para que los preocupados padres sepan qué series son inofensivas (y hasta recomendables) para sus hijos y cuáles deberían prohibirles o mostrar con precaución.

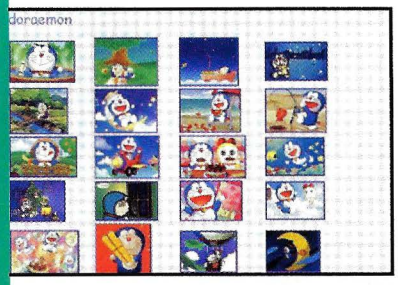
De entre la oferta actual destacan, sin duda alguna, **Pokémon y Digimon**. Curiosamente, ambas fueron emitidas primero por el canal de pago Fox Kids y después en canales nacionales (en Tele 5 la primera, y en La 2 la segunda). Y de nuevo curiosamente, de ambas podemos ver en estos momentos su tercera parte, pues **Pokémon** se encuentra en la saga de la **Liga Johto**, y **Digimon** está emitiendo **Tamers**, su tercera serie (mientras Pokémon es todo una misma serie con sagas, Digimon es un conjunto de series: **Digimon**, **Digimon 02 Adventure**, la actual **Digimon Tamers**, y **Digimon Frontier**, que no tardará en llegar a nuestras tierras). Básicamente, cuentan las aventuras de unos chicos que van por ahí con una especie de bichitos que, a modo de mascotas, siempre les acompañan, siendo estos bichitos los que pelean en las series. En esta línea iría también **BeyBlade** en Antena 3, pero desde luego con mucho menos éxito. Pero que nadie se asuste por esto de que haya combates o competitividad, pues dichos títulos pasaron por el filtro de la sacrosanta censura americana, que obviamente metió la tijera en todo lo que no creía conveniente, en ocasiones capítulos enteros, y se ocupó de "adecuar" los textos para que fueran más "comprensibles" por los estúpidos niños occidentales, incapaces por supuesto de asimilar ninguna cultura que no sea la de la hamburguesa (históricos algunos

LOS SITES

Dr. Slump
www.dreamers.com/slump

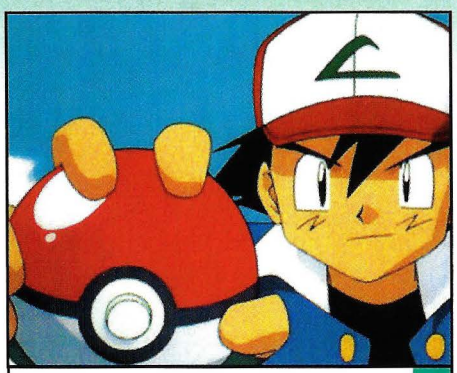
El Dr. Slump y Arale, su niña-robot, son los reyes de la Vila del Pingüino.

Doraemon
http://photogallery.uhome.net/dora1.htm



Página para fans de Doraemon, un gato con recursos.

Imágenes: DR



Una serie infantil, que tiene su gracia.

cambios como el llamar **"donut"** a los **"oniguiris"**, las típicas bolas de arroz japonesas, ésas que van envueltas en un trozo de alga oscura). Así que tranquilos, padres, que esas series son aptas para todo el público pues tienen el visto bueno de USA (condición *sine qua non*, evidentemente). Son series infantiles sin peligro alguno, y que incluso pueden gustaros (pues también tienen su gracia, sobre todo **Pokémon**).

Menos gracia en cambio le hará a cualquier padre descubrir a su hijo viendo **El Guerrero Samurai** en Canal+. Esta serie, cuyo título original es **Rurouni Kenshin**, trata las aventuras del mejor espadachín de Japón. Desgraciadamente para los padres, tiene ambientación histórica, centrándose en una época bastante violenta, y si a eso sumamos que nuestro protagonista además de ser el mejor también es un **ex asesino arrepentido**, intuimos que la serie, muy infantil no es. Y, efectivamente, es más bien para adolescentes. Para que os hagáis una idea, se podría comparar con la mítica **Los Caballeros del Zodiaco**, pues en esencia és lo mismo: Combates épicos por causas más o menos justas, todo ello sazonado con personajes carismáticos, buena realización técnica y una banda sonora bastante maja. Posiblemente la mejor serie que hay actualmente en antena. No recomendada a menores de... pongamos... 12 ó 13 años.

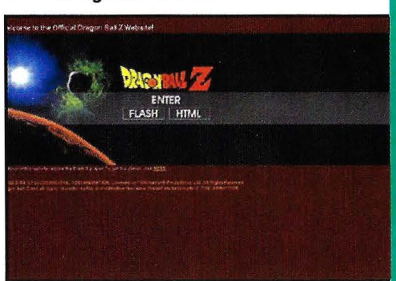
El siguiente título que más pega es **Campeones hacia el mundial**, *remake* de la no menos mítica **Campeones: Óliver y Benji**. Y, para qué nos vamos a engañar, pese a que la historia es básicamente la misma, el fútbol es más realista, y la realización técnica es infinitamente superior, la nueva serie no le llega ni a la suela de los zapatos a la original. Pero ni de lejos, vamos, la clásica era cojonuda aun en su repetitiva monotonía, pero la nueva es... bueno, dejémoslo. Lo dicho, "fúmbol" por un tubo de manos de unos japonesitos que ya en el instituto dejan a Zidane en mantillas. Apta para todo aquel que la aguante.

Y, por supuesto, **Shin-chan** (**Crayon Shin-chan**), la serie que pese a emitirse sólo por canales autonómicos ha supuesto toda una revolución comparable a la que en su día ocasionara **Dragon Ball**. Un título ácido en el que, desde el punto de vista de un niño de 5 años, se critica la sociedad japonesa. Como unos **Simpson japoneses**, para entendernos. Pero claro, con un dibujo muy infantiloide que hace pensar aún más si cabe que la serie es para niños, y como no podía ser de otra forma, en cuanto algún padre ve a **Shin-chan enseñando el culo o sus atributos masculinos** y contestando mal a sus padres monta en cólera y protesta todo lo que haya que protestar. La historia de siempre, vamos... En fin, apta sólo para gente de mente despierta y abierta, preferiblemente de cierta edad.

Marmalade Boy (La Familia Crece).

LOS SITES

Dragon Ball Z
www.dragonballz.com

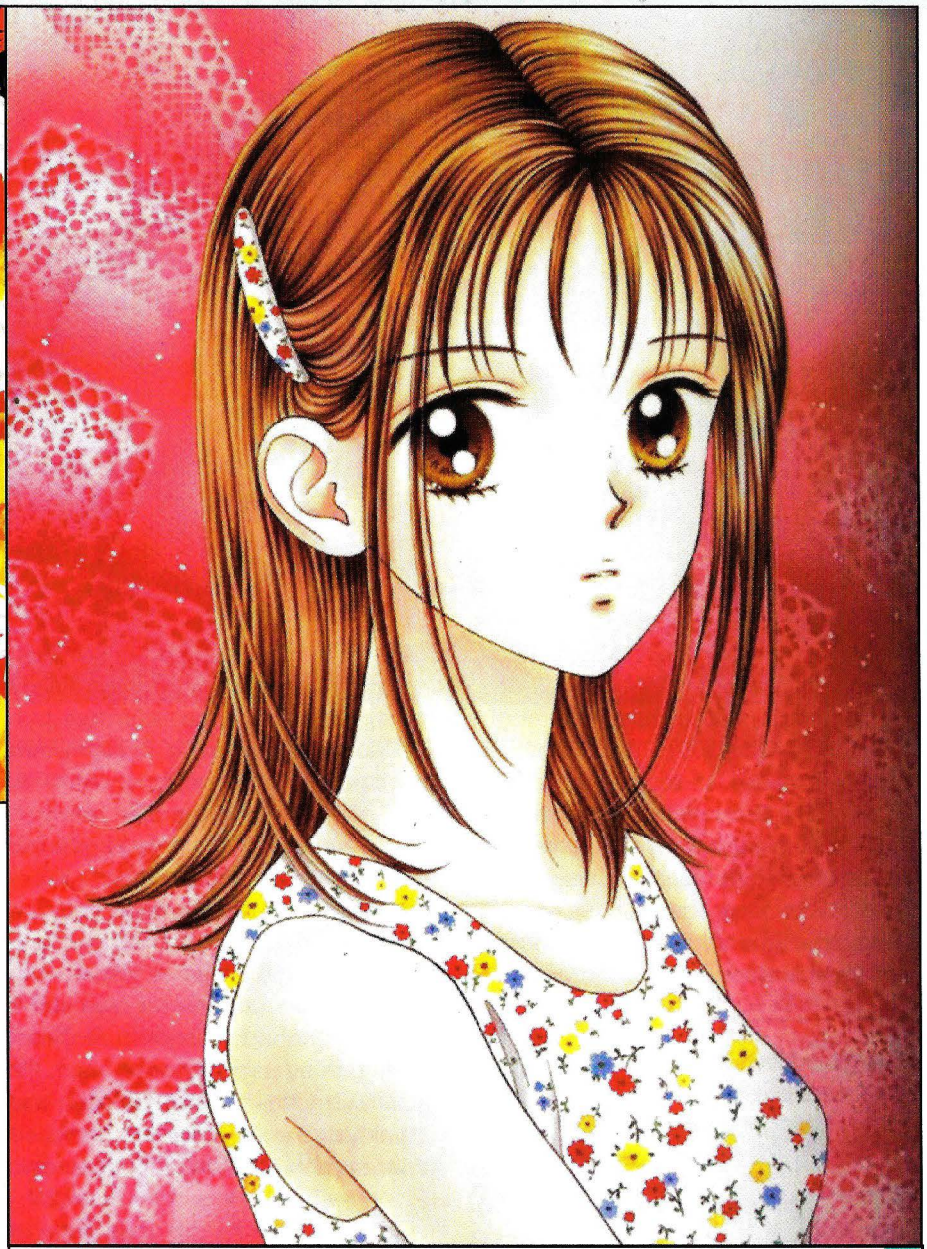


Página correcta sobre Dragon Ball Z y revisión de sus personajes.

Flash Pokémon
www.pikaflash.com

En este site os lo cuentan todo sobre los Pokémon.

Imágenes: DR



La Familia Crece (Marmalade Boy), una serie que no tardara en volver a emitirse.

Y, a grandes rasgos, esto es lo que hay que destacar. Por supuesto, existen muchas otras series en antena, pero las mencionadas son las que más pegan. Aunque a nivel autonómico (o de plataforma digital) quedan algunas que también tienen lo suyo, sobre todo las que en algún momento se emitieron por algún canal nacional, como podría ser el caso de **Reena y Gaudi** (**Slayers**), serie típica de fantasía heroica (o espada y brujería, como más rabia os dé) en la que con buen humor y las necesarias dosis de dramatismo asistimos a las aventuras y desventuras de una simpática hechicera y su grupo de amigos. Apta para todos los públicos, pero preferiblemente adolescentes.

Algo parecido tenemos con **Detective Conan**, que ha sido emitida por el canal de pago Cartoon Network, por canales digitales, y por Antena3. Esta serie nos narra los casos de un joven detective que, debido a un intento de envenenamiento por parte de unos malos muy malos, ve su cuerpo transformado en el de un niño de 6 años. Sin embargo conserva su cerebro intacto, por lo que se las ingenia para seguir resolviendo casos al más puro estilo **Jessica Fletcher**. Inicialmente infantil, la crueldad de algunos casos y las escenas de los asesinatos hacen recomendable que algún padre vigile o que no se deje al niño ver la serie hasta tener unos razonables 11-12 años.

Y así podríamos seguir, pues como digo series hay muchas, y además también me gustaría comentar algunos clásicos que pese a no estar actualmente en antena (o estar sólo en canales digitales) seguro que no tardan en volver a emitirse, como la legendaria **Sailor Moon**, serie mítica comparable en su éxito a los ya mencionados **Caballeros del Zodiaco** o **Dragon Ball**, o las no menos famosas **La Familia Crece** (Marmalade Boy) o **Ranma 1/2**, pero desgraciadamente el espacio manda y ya me han echado la bronca por pasarme siempre de caracteres, así que otra vez será ^_^.■

¿Quién dice que todas la series son para niños?

Imágenes: DR

¡MANGA EN CINEMASCOPE!

Lázaro Muñoz

Si bien aquí es raro encontrar en los cines (y videoclubs) películas de dibujos que no sean de Disney (o en su defecto de su competencia americana), en **Japón** los filmes animados están a la orden del día, compitiendo directamente con los de imagen real, aun las superproducciones del cine USA.

¿Por qué? Pues, aparte de porque allí, como seguramente ya se ha dicho sobradamente en este dossier, el manga es algo que está muy arraigado en la sociedad, **porque da dinero** (la frase mágica). Así tenemos que, un gran número de estos largometrajes (bueno, relativamente, claro, pues raro es el que dura más de hora y media) están basados en **series de éxito**, en la culminación del también ya comentado proceso manga>anime>película. Eso sí, los filmes basados en series no siempre se estrenan en la gran pantalla, hay algunas que desde el principio están pensadas para ello, pero no son pocas

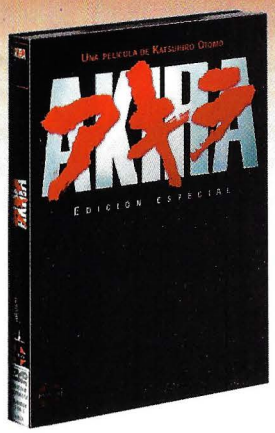
las que se realizan para su venta exclusiva y directa en vídeo (o soporte multimedia que esté en boga, como por ejemplo el DVD), sin paso previo por las salas cinematográficas.

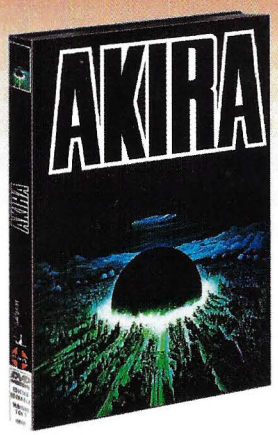
Además, a veces estas películas sufren cambios respecto al manga que representan, o incluso con respecto a la serie que las ha precedido, pero ése es otro tema y no me dedicaré a ello aquí.

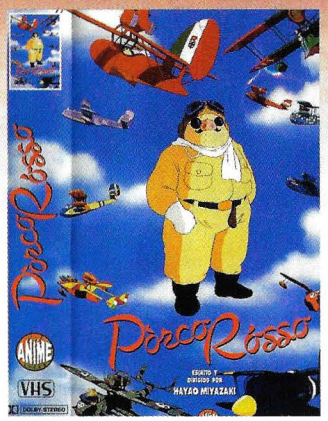
Sin embargo, también existen las películas **"de novo"**, creadas como cualquier película normal y corriente de las que vemos en el cine, sólo que de animación. Y, por supuesto, y como cine que en realidad es, la temática de las mismas es tan amplia como variada. Que son películas, pero de dibujos animados, vamos.

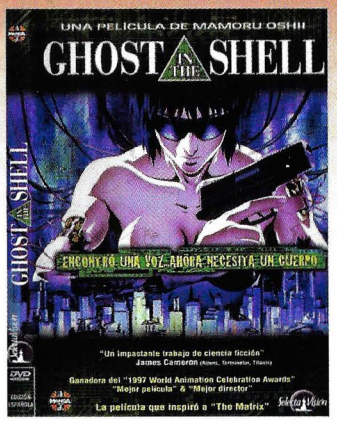
Evidentemente, lo que más nos interesa ahora son estas últi-

Imágenes: DR









A diferencia de España, en Japón los filmes animados están a la orden del día, compitiendo incluso con los americanos.

mas, ya que las otras en realidad son meras extensiones del **manga/anime**, así que vamos a centrarnos en ellas.

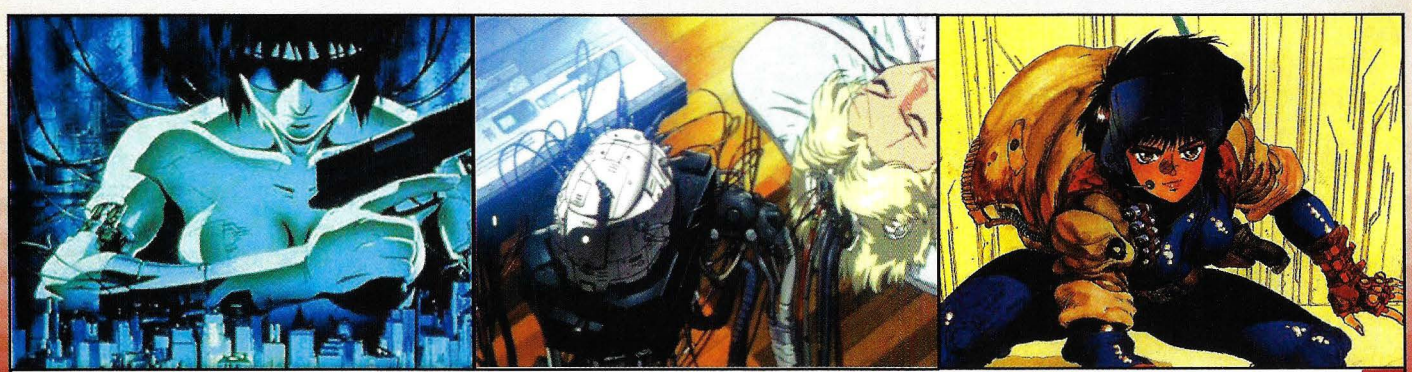
Sin duda, el mayor renombre lo tiene el **Studio Ghibli**, cuyos títulos tienen fama internacional (habiendo ganado varios premios, valga como ejemplo el cuadro adjunto que, para no aburrir, se limita a la última película que nos ha llegado, "**El viaje de Chihiro**" (*Sen to Chihiro*). De hecho, su calidad y fama alcanzó tal renombre que llegó a provocar la reacción de la todopoderosa **Disney** cuando aún era la reina indiscutible de las películas de animación en el mundo, haciendo que entablaran conversaciones y creando el conocido acuerdo **Tokuma-Disney**, por el cual Disney se encargaría de distribuir las películas de **Ghibli** fuera de Japón. Un acuerdo muy polémico pues se sospechó que lo que Disney realmente quería era "matar" a esa competencia, sacar las películas mínimas y siempre con el suficiente poco bombo y platillo como para que pasaran desapercibidas. Nadie puede decir si esto es cierto o no, pero el caso es que las pocas películas que de momento han sacado al mercado jamás lo han hecho directamente bajo el sello "Disney" sino

Akira fue el primer film anime que rompió barreras. Un clásico

a través de subsidiarios y todos habéis visto el *enorrrrme* gasto que han invertido en publicidad. A España, de momento, sólo han llegado tres: **"Nicky la aprendiz de bruja"** (*Kiki´s Delivery Service*, que directamente salió en vídeo con una carátula rematadamente infantil), **"La Princesa Mononoke"** (*Mononoke Hime*) y **"El viaje de Chihiro"** (*Sen to Chihiro*).

Y ya que estamos en España, y como de todas formas no hay mucho más que añadir sobre las películas en sí (a menos que nos metamos con el nada ameno proceso de producción de las mismas), centrémonos un poco en lo más representativo que ha llegado a nuestra querida piel de toro.

Para empezar, el clásico de los clásicos: **Akira**, la primera película de **anime** que rompió realmente las barreras y que llegó con dignidad y fama a Occidente. Con unos resultados inmejorables, todo hay que decirlo. En España, fue todo un *boom* en su día gracias, aparte del éxito que el manga en sí estaba teniendo, a un avance de 15 minutos que se emitió en el programa **Metrópolis** y que abrió la veda de la peli, levantando una expectación espectacular. Los aficionados casi casi se pegaban por conseguir vídeos de séptima u octava grabación de una ya de por sí pésima transformación de NTSC americano a PAL europeo, y que afortunadamente pronto pudieron sustituirse por la edición original de la misma, de la mano de la semilla de **Manga**



Ghost in the Shell demuestra que todavía es posible sacar partido del clásico caso del programa que adquiere conciencia propia.

Imágenes: DR

¡Disney acecha el mundo de Chihiro!

Films. Y ahora se ha renovado con la edición (hace además muy poquito) del DVD por parte de **Selecta Visión**.

¿Que de qué va? Pues es una historia de un futuro cercano en el que por estas pequeñas casualidades de la vida, el líder de una banda de macarrillas de poca monta se ve mezclado con un grupo clandestino que se opone al gobierno y que, sin saberlo, se ha metido en más de lo que puede tragar. Acción a raudales, experimentos secretos, algo de intriga y poderes mentales se alternan en esta historia de ¡2.000 páginas!, cuya trama quizá te guste o quizá no, pero desde luego no te aburrirá.

Después de "la película", tendríamos que hablar de los largometrajes de **"Pokémon" y "Digimon"**, aunque del segundo menos porque, aunque en TV quizá ha superado a su predecesora (sólo en emisión, pues en realidad **Digimon** es anterior a **Pokémon**), en la gran pantalla son los **"Pocket Monsters"** los que se reparten el bacalao. Como en su día fue todo un fenómeno mediático, es absurdo ponerse ahora a hablar de su éxito, pero vale la pena decir que, con todos sus defectos y posibles motivos de crítica, uno de los muchos puntos positivos que tuvieron estos éxitos prefabricados fue el de conseguir que el **anime** ¡por fin! llegara a la gran pantalla a nivel nacional con dignidad y sin limitaciones. Otros títulos que han conseguido esto son **"Doraemon"** y a partir del próximo verano también **"Shin-chan"**.

Entonces tendríamos que hablar de las pocas películas de **Ghibli** que han llegado a nuestras pantallas: **"La Princesa Mononoke"** y **"El viaje de Chihiro"**, pero ya hemos hablado bastante de ellas, por lo que basta decir que son de visión obligada. Quizá te gusten o quizá no, pero sólo por el contraste que suponen con respecto al mucho cine de animación que últimamente nos llega de USA, hay que verlas.

Y se acaba el cine (sí, así de escasa es la cosa, por desgracia), así que tenemos que hablar de lo que nos ha llegado en vídeo (o si hay suerte, también en DVD). En este campo, la más destacada es, sin duda alguna (aunque por supuesto después de la reina suprema **"Akira"**), **"Ghost in the Shell"**, una historia cyberpunk de manual que demuestra que todavía se puede sacar partido

Méritos de El viaje de Chihiro:

- Mejor película 2001 en los premios de la academia de cine japonesa.
- Oso de Oro en el Festival de Cine de Berlín 2002 (sin duda, el premio ha ayudado al reconocimiento internacional de Miyazaki y al éxito de la película).
- Mejor película de animación en los premios 2002, otorgados por el Círculo de Críticos de Nueva York.
- Mejor película de animación en los premios 2002 del Círculo de Críticos de Los Ángeles (donde también se hizo una mención especial a Lilo y Stich).
- Mejor película de animación 2002 en los premios del Círculo de Críticos de Florida.
- Mejor película asiática en los premios de cine de Hong Kong.
- Mención especial del jurado en el Festival de Cine de Sitges 2002.
- Mención especial de Círculo de Críticos cinematográficos de Boston 2002 por su aportación al mundo de la animación.
- Nominada a cuatro de los premios Annie (Oscar de la animación): mejor película, mejor director, mejor guión, mejor banda sonora.

Chihiro ha recibido numerosos premios.

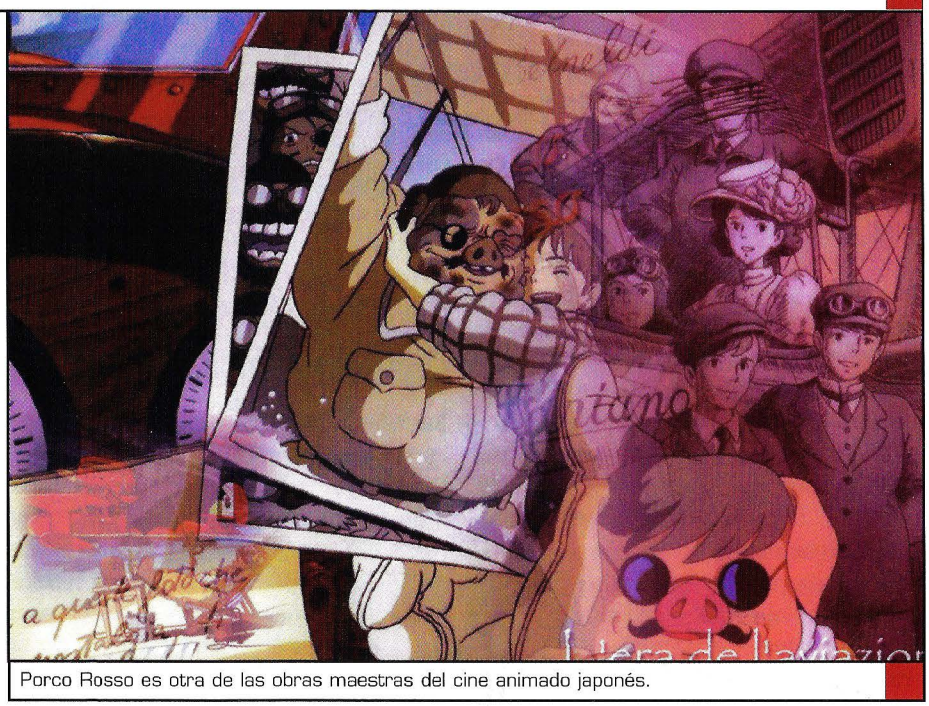
En España, Akira fue todo un boom en su día, levantando la expectación de los aficionados que casi se pegaban por conseguir vídeos.

Imágenes: DR

Ghost in the Shell contiene acción a raudales y es una película imprescindible, casi a la altura de Blade Runner...

del clásico caso del programa que adquiere conciencia propia y que nace del manga homónimo del famoso autor **Masamune Shirow**. Con un guión lo bastante complejo como para que los padres que se la hayan comprado a sus hijos pensando que sería algo tipo **Los Fruittis** se den cuenta de que los dibujos podrían no ser todos para niños, la acción a raudales que inunda esta cinta te permite no sólo verla sin problemas ni prejuicios, sino acabar con un buen sabor de boca. Aunque el DVD español tiene un ligero desfase, este largometraje entra por méritos propios en la categoría de "imprescindible", siendo ya toda una referencia del género, casi tan importante como **Blade Runner** o el propio **Neuromate** de **Gibson**.

Ya no en la categoría de visión obligada, pero sí en la de recomendada se encuentran **"Spriggan"**, **"Perfect Blue"** y **"Jin-Roh"**, películas de realización impecable y de guión también adulto (o al menos juvenil) que, sin embargo, no han alcanzado tanto éxito como las ya mencionadas, quizá porque si bien la historia está muy bien elaborada, para algunos no resulta tan atractiva, y para unos pocos es incluso aburrida. Aun así, como digo, habría que echarles un ojo por si acaso.



Porco Rosso es otra de las obras maestras del cine animado japonés.

Y desgraciadamente no hay mucho más que comentar, pues me temo que estas pocas películas son las únicas que se pueden encontrar sin problemas gracias a su edición en DVD. De todas formas, si queréis lanzaros a la aventura de la búsqueda en tiendas de segunda mano o rincones de material antiguo haré un breve repaso de otros títulos muy interesantes que han llegado a España (espero que no se me olvide ninguno ^_^).

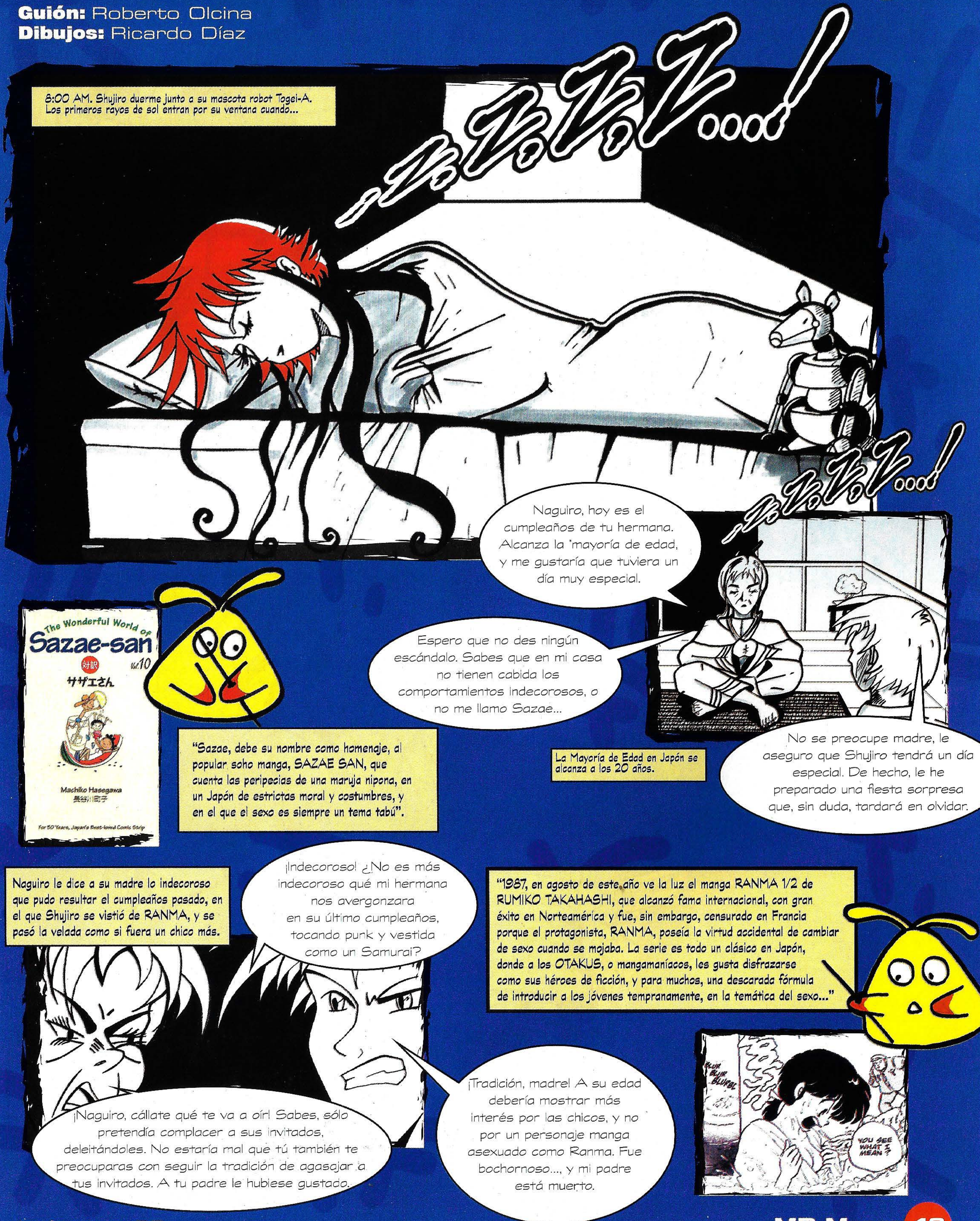
Para empezar **"Street Fighter 2"**, película del mítico videojuego que fue todo un bombazo en su día y que sin duda hará las delicias de todo fan (o no) de la saga (nos referimos, por supuesto, a la de animación, nada que ver con aquel truño de imagen real protagonizado por *"Juan Claudio" Van Damme*). También es especialmente remarcable **"Capitán Harlock"**, basada en el popular médico milagroso que hace muchos años creara **Osamu Tezuka**. De **Ghibli**, aparte de las ya mencionadas, también nos han llegado las obras maestras **"Porco Rosso"**, **"Tonari no Totoro"** (*Mi vecino Totoro*, película que merece especialmente la pena porque, por increíble que parezca, no hay malo) y **"Kaze no tani no Nausicaä"** (aquí mutilada y renombrada a *Los guerreros del viento*). Otro título interesante sería **"El viento de amnesia"**. Pero no quiero terminar sin mencionar la que posiblemente sea una de las mejores películas de la historia si no la mejor, **"Royal Space Force"** (*Honeamisu no tsubasa*), probablemente lo mejor del conocido estudio **Gainax** (famoso por obras como **"Fushigi no umi no Nadia"** (*El misterio de la piedra azul*), **"Evangelion"** o **"Karekano"**), que por diversos motivos pasó sin pena ni gloria y nunca se ha valorado como merecía; si tenéis oportunidad de verla, ni os lo penséis.

Y, para bien o para mal, eso es todo. Cierto que no es demasiado, pero afortunadamente, ese poco es de bastante calidad todo. Algo es algo. ■

Imágenes: DR

LA HISTORIA DE SHUJIRO NIKAME

Guión: Roberto Olcina
Dibujos: Ricardo Díaz



Imágenes: DR

HENTAI

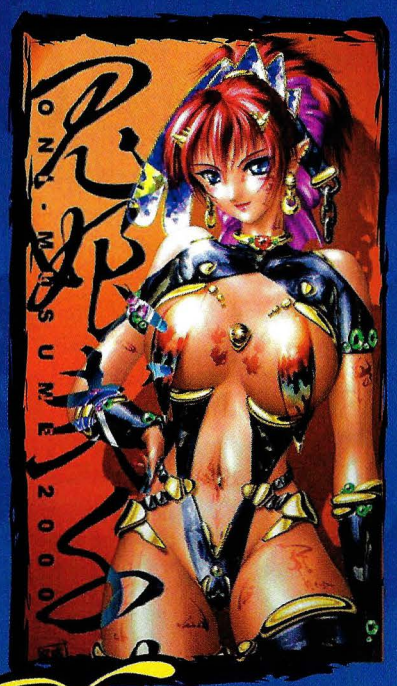
¡¡¡Aaaaah!!! ¡Santo Buda, es mi cumpleaños!

Sí, y por lo que parece, la fecha ideal para que mi hermano se vengue de mí, por un año de mofa de los amigotes a los que invitó a mi fiesta.

Vamos, Shujiro tampoco fue tal el escándalo. Bebiste mucho sake... Aunque también es cierto que no debiste saltar vestido de hombre sobre aquella muchacha... Sabes que puedes contármelo todo...

¿Qué ocurre? ¡Oh, Buda mío...! ¿Tu cumpleaños?

¡No salté! Tropecé interpretando a un Samurai que guerreaba con su guitarra... ¡En fin! Nadie va a creerme... ¿Por qué todo el mundo le da tanta importancia al sexo en Japón?



¡Cómo puede pensar nada Naguiro sobre mí! Si nunca ha hablado conmigo de sexo. Si mi padre viviera... Él era un hombre sabio.

Por lo que veo eres una completa neófita en la materia. Quizás necesites unas pequeñas nociones sobre el tema, y dejarás de cometer lo que tú llamas errores...

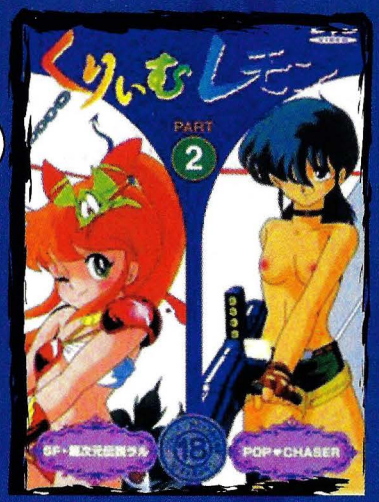
¡Ah, sí! ¿Y a quién recurro, cuándo todo el mundo piensa qué soy lesbiana, por un absurdo tropezón?

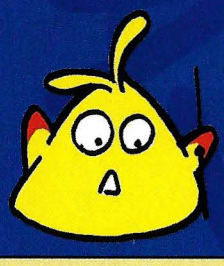
Podrías empezar por alquilarte algo "guarro" en vídeo...

¡¿Y dónde lo veo, cabeza de lata?! ¿Aquí con mi madre?

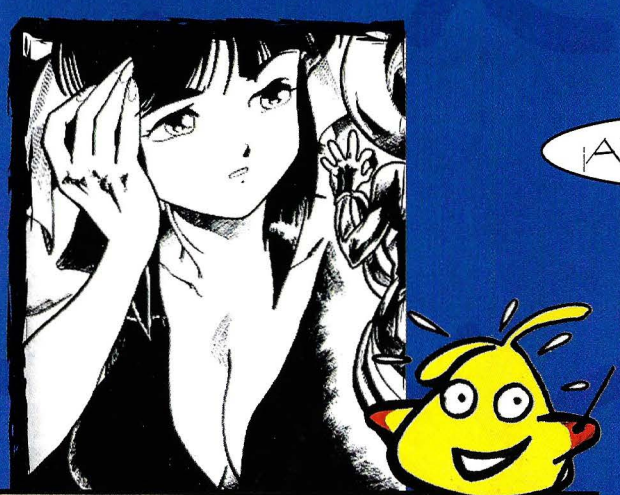
"La sociedad nipona esta fuertemente reprimida, ya que, impera una fuerte moral, hasta el punto de que la ley prohibe el sexo explícito en TV y la aparición de los órganos sexuales. Por consecuencia, los consumidores de este producto, el sexual, se han volcado en el cómic manga, ya que tal prohibición no se amplía ni al papel, ni al OVA. Tal hecho, a dado lugar al llamado HENTAI, un género que toca expresamente las temáticas SEXUAL Y ERÓTICA, y que sirve como única vía de escape a aquellos nipones interesados por algo más que por una buena historia".

Imágenes: DR





"El HENTAI toca, desde sus muy distintas vertientes, todo tipo de temas inspirados por el sexo. Los cómics, con historias valientes, morbosas, e incluso en ocasiones, con delirantes cargas de masoquismo, terror, erotismo y cine gore, son ilustradas con gran esmero, a fin de resultar lo más sugerentes y reales posibles. Títulos como la mítica serie animé CREAM LEMON, o el OVA Urotsukidöji, han demostrado ser únicos para un público ávido de estrellas eróticas, aunque sea en papel."



"Hablar de HENTAI es hablar del manga en formato OVA, de máquinas futuristas y estética cyberpunk. La citada película Urotsukidöji, basada en el cómic original de TOSHIO MAEDA, marca un antes y un después en la breve historia del manga como producción OVA (Original Video Animation, o lo que es lo mismo, cualquier producto destinado a su difusión directa en vídeo), debido al alto voltaje de sus secuencias en las que se mezcla de manera explícita el sexo y la violencia, con grandes alardes tecnológicos".

HENTAI

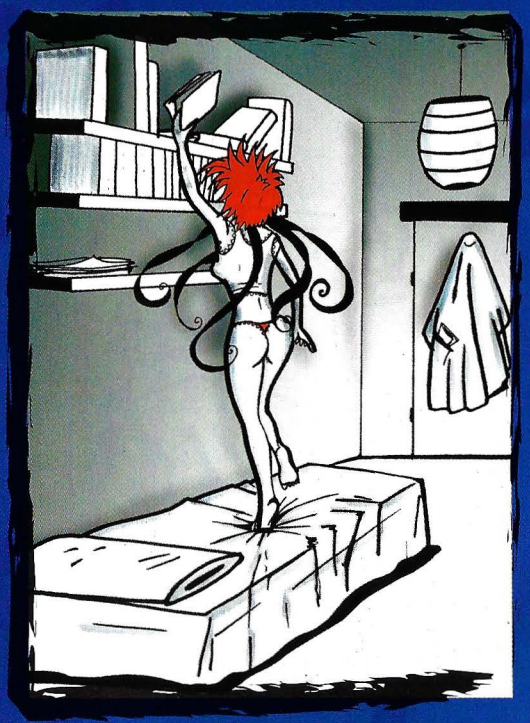
No creo, hace un rato que escuché la ducha, y debe haberse marchado ya al trabajo.

¡Beep, Beeeeep!

¡Beep, Beeeeep!

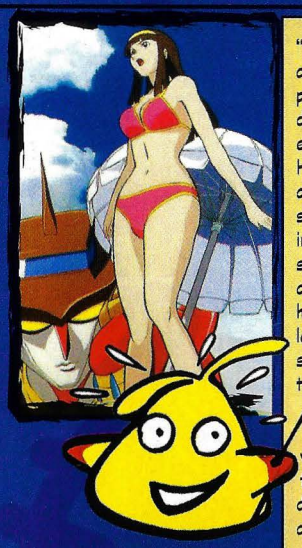
"Bien sea camino del trabajo, o en cualquier lugar donde se pueda hallar la mínima oportunidad para concentrarse, el MANGA en general y el HENTAI en particular, tienen su hueco en Japón. También se pueden encontrar cafeterías y locales especializados, que sirven a su vez bibliotecas del cómic y en las que se puede consumir cualquier tipo de género manga, sin importar quién se siente al lado".

Una vez en la habitación, Shujiro husmea en las estanterías, abre cajones. Un altillo llama su atención, y se sube a la cama en busca de "algo" que pueda ayudarle.



"Los MANGAKAS japoneses han estado interesados desde siempre en la expresión sexual y erótica a través de sus dibujos, independientemente de sus orígenes como creadores e ilustradores, y miedos personales. Entre ellos, y por destacar a una de las pocas mujeres que han mostrado interés por el tema, está MOTO HAGIO, autora por lo general de SHOJO mangas, comics dedicados al público femenino. Con Toma No Kokoro (El corazón de Toma), no se atrevió únicamente a desarrollar un contenido erótico, sino que además, lo hizo usando la relación homosexual de sus protagonistas. Moto, pertenece al GRUPO 24, denominado así porque sus integrantes eran mujeres mangakas que reivindicaban su papel como dibujantes profesionales, y contaban una media de edad de 24 años".

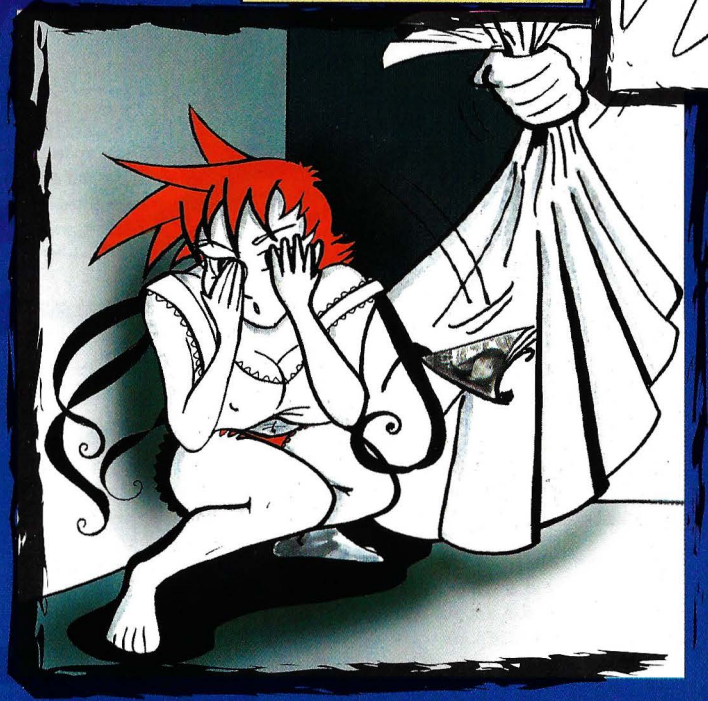
Imágenes: DR



"El manga erótico sirvió para cambiar la concepción que se tenía sobre los personajes femeninos. Ahora, adquirían una dimensión desconocida hasta la época, evolucionando desde las lacrimógenas HEIDI, o CANDY CANDY, a otro tipo de caracteres, en los que el sexo y la sensualidad eran la principal acción e inspiración de sus dibujantes. Así, la mujer se convertía en objeto y heroína, continuando a la vez con una tradición de heroicidad, lucha y resistencia, que por otro lado se negaba en el manga tradicional de samurais, pero que sí existía en series de televisión como MAZINGER. En ella, AFRODITA A, el robot femenino que podía catapultar sus pechos, (un verdadero par de misiles tierra-aire), era tripulado por Sayaka, amiga y compañera del inigualable Koji Kabuto, en su lucha contra el mal, y el Barón Ashler".

Shujiro se esconde rápidamente detrás de la puerta para no ser descubierta por su hermano que vuelve a por su abrigo. En ese momento, una revista cae de su bolsillo. Shujiro, asustada, la coge al vuelo para que el ruido no la delate.

Shujiro, entra muy cabreada a su habitación, por casi haber sido descubierta, y le da una patada a Togei-A, que se inicia espontáneamente.



¿Por Buda, cuántas horas llevo apagado? ¡Son las 5 de la tarde!

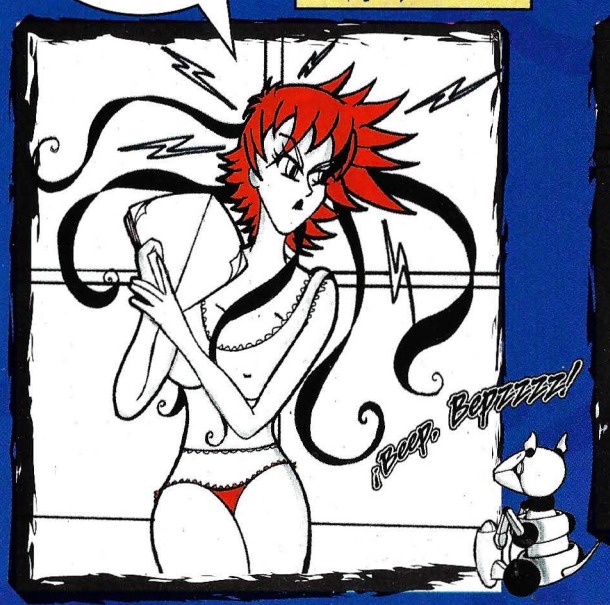
¡Horror, no tenemos tiempo! ¿O quizás sí? Déjame hacer una cosa...
¡Beep, beep! Creo que me has dado una idea... Confirmado, aún podemos visitar el Salón del Manga que se celebra en Tokio todos los años. Aquí mismo.

¿Podremos encontrar información sobre el Hentai, y estar de vuelta antes de la fiesta? Apenas quedan unas horas...

¡Pues claro qué sí! En estos salones se reúnen anualmente dibujantes de cómic (mangakas), y multitud de otakus, haciendo infinitas colas por conseguir algo.

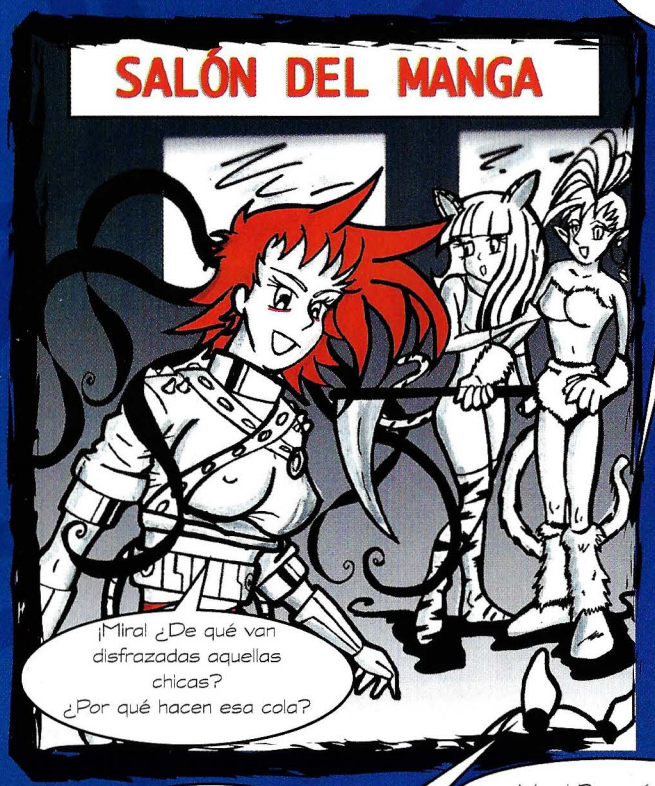
¡Llevabas razón, cabeza de lata, a punto estuvo de descubrirme! Menos mal que pude recuperar esto...

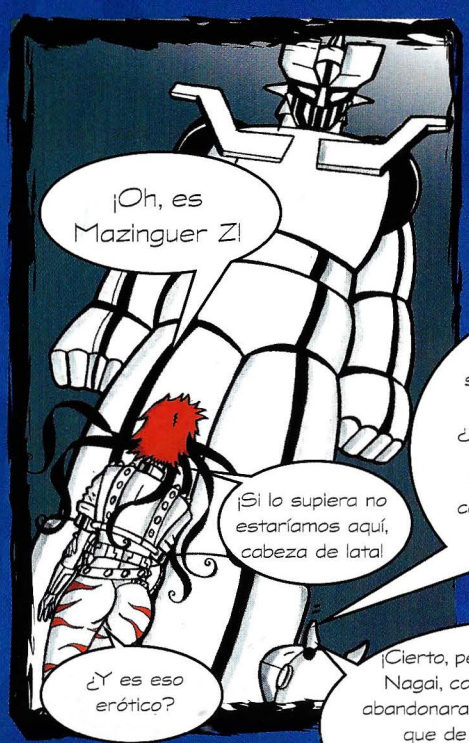
(Beppin: revista de imagen real al estilo Playboy con páginas de autores de manga como U-jin. La edita Eichishupan, y consta de 160 páginas).

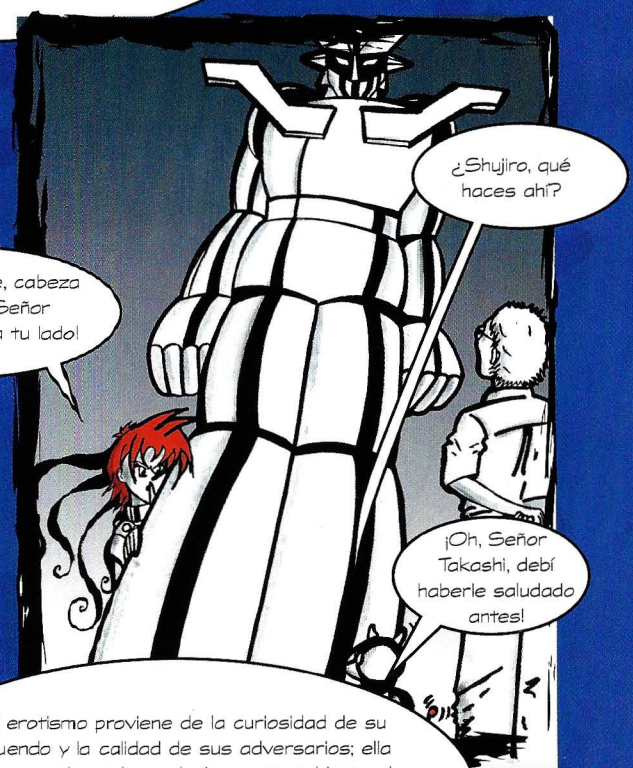


Imágenes: DR

Shujiro y Togei-A se encuentran ya ante la puerta del Salón del Manga de Tokio, que está repleta de otakus disfrazados de personajes anime, y que hacen cola ante una pequeña entrada.



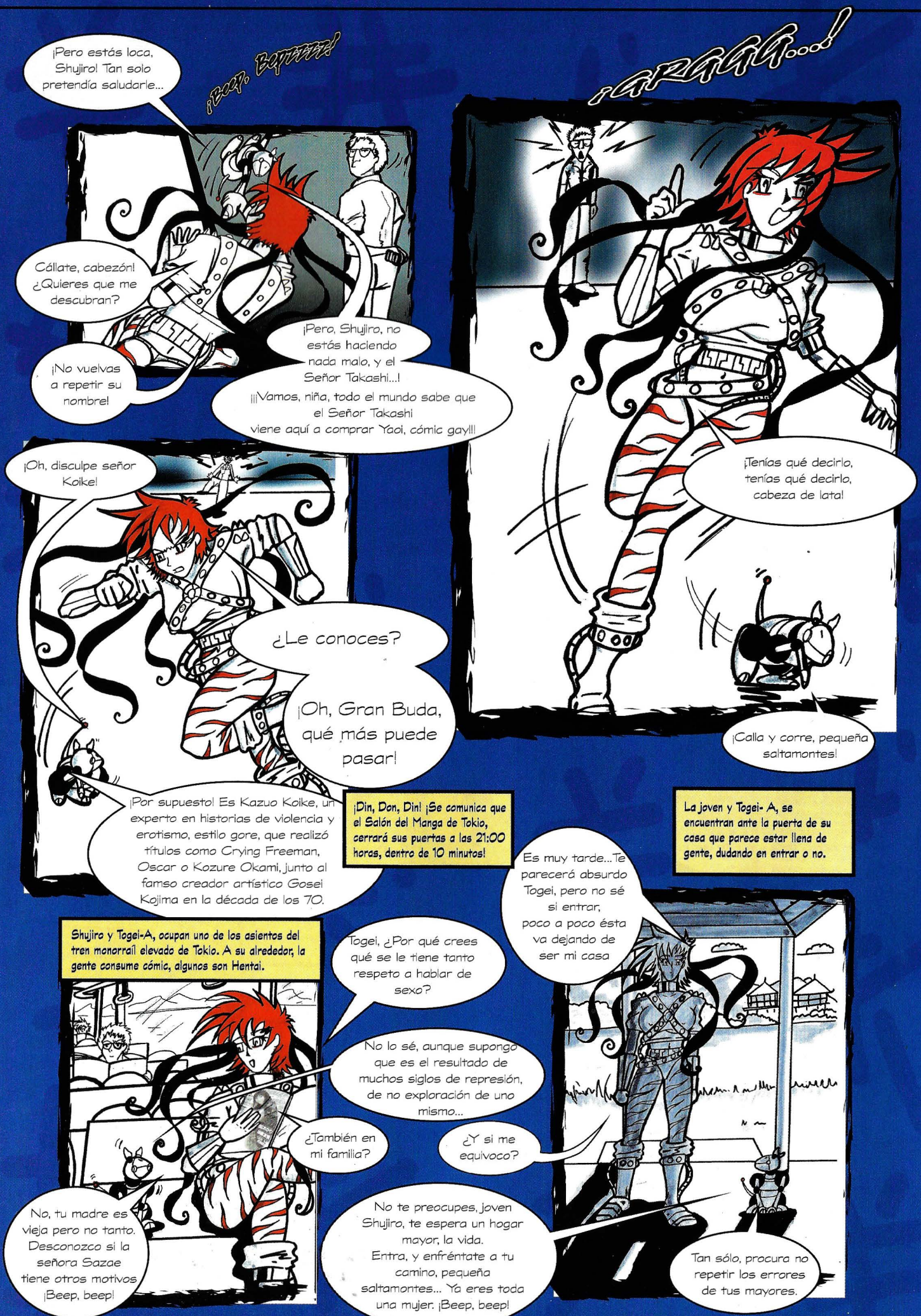




¡Sin duda todo un símbolo para más de una generación! ¿Sabías que su autor, Go Nagai, suscitó toda una revolución con la protagonista de su manga erótico Kekko Kamen?

¡Cierto, pequeña saltamontes! Nagai, consiguió que la mujer abandonara el papel secundario, y que de ella dependiera el restablecimiento de la paz y la armonía. Eso sí, en el mundo imaginario...

El erotismo proviene de la curiosidad de su atuendo y la calidad de sus adversarios; ella aparece desnuda, exclusivamente cubierto el rostro, y ellos, son sátiros que acosan a inocentes jovencitas. La historia está ambientada en una escuela que rezuma sadomasoquismo y una atmósfera nazi, Shujiro. ¿¡Shujiro!?



¡Pero estás loca, Shujiro! Tan solo pretendía saludarle...

¡Beep, Beptttt!

Cállate, cabezón! ¿Quieres que me descubran?

¡No vuelvas a repetir su nombre!

¡Pero, Shujiro, no estás haciendo nada malo, y el Señor Takashi...!

¡¡¡Vamos, niña, todo el mundo sabe que el Señor Takashi viene aquí a comprar Yaoi, cómic gay!!!

¡Oh, disculpe señor Koike!

¿Le conoces?

¡Oh, Gran Buda, qué más puede pasar!

¡Por supuesto! Es Kazuo Koike, un experto en historias de violencia y erotismo, estilo gore, que realizó títulos como Crying Freeman, Oscar o Kozure Okami, junto al famso creador artístico Gosei Kojima en la década de los 70.

¡Din, Don, Din! ¡Se comunica que el Salón del Manga de Tokio, cerrará sus puertas a las 21:00 horas, dentro de 10 minutos!

¡GRGGG...!

¡Tenías qué decirlo, tenías qué decirlo, cabeza de lata!

¡Calla y corre, pequeña saltamontes!

La joven y Togei- A, se encuentran ante la puerta de su casa que parece estar llena de gente, dudando en entrar o no.

Es muy tarde...Te parecerá absurdo Togei, pero no sé si entrar, poco a poco ésta va dejando de ser mi casa

Shujiro y Togei-A, ocupan uno de los asientos del tren monorraíl elevado de Tokio. A su alrededor, la gente consume cómic, algunos son Hentai.

Togei, ¿Por qué crees qué se le tiene tanto respeto a hablar de sexo?

No lo sé, aunque supongo que es el resultado de muchos siglos de represión, de no exploración de uno mismo...

¿También en mi familia?

No, tu madre es vieja pero no tanto. Desconozco si la señora Sazae tiene otros motivos ¡Beep, beep!

¿Y si me equivoco?

No te preocupes, joven Shujiro, te espera un hogar mayor, la vida. Entra, y enfréntate a tu camino, pequeña saltamontes... Ya eres toda una mujer. ¡Beep, beep!

Tan sólo, procura no repetir los errores de tus mayores.

¡Vaya, espero no haberme perdido ninguna sor-pre-sa...!
¡Caramba, hermanita, un poco más y no llegas!
Ésta es tu sorpresa, Shujiro. Un simple regalo de cumpleaños ¡Vamos cógelo, estamos todos esperando!

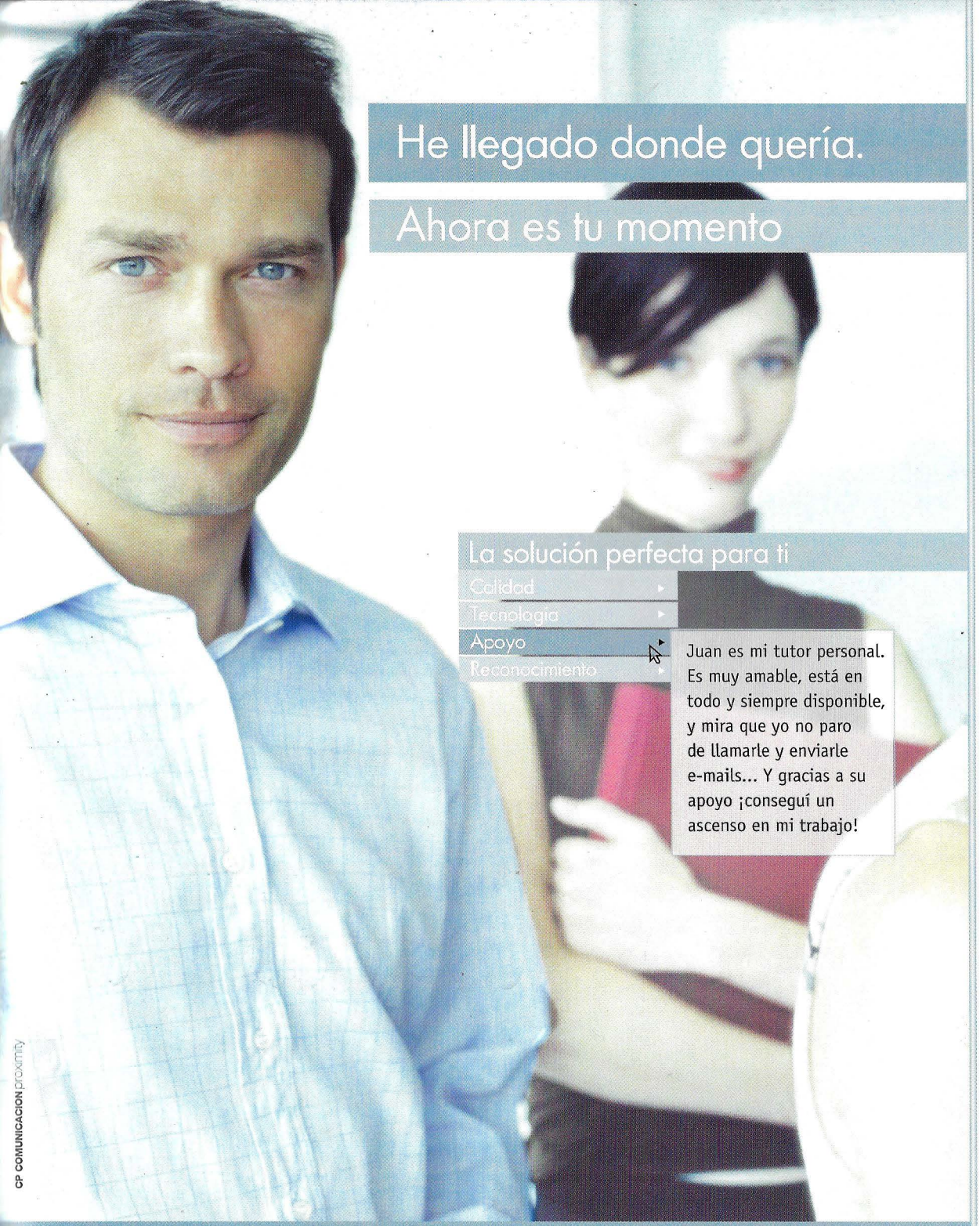
Seguro que ahora estalla el paquete...
El Libro de las Respuestas. Acabó de escribirlo poco antes de morir, de un ataque cerebral. Nunca me atreví a leerlo.
Cógelo Shujiro, era de nuestro padre. Sólo es un libro.

¡Buenos días, joven Shujiro! Parece que aún no te has acostado
Así es, estuve leyendo toda la noche...
¿Encontraste las respuestas a las preguntas que te hacías ayer?
Casi todas, apenas me quedan unos párrafos de un capítulo, que precisamente habla sobre el erotismo, para acabar el libro, y que te leeré...
Estás segura de querer hacerlo...

Mira que le dije que no cometiera el mismo error que sus mayores... Era igual que su padre...¡Humanos!

El erotismo ha servido en ocasiones como soporte para la fantasía heroica, género basado en la más pura tradición de caballerías del continente europeo, y en la parafernalia de los juegos de roll, los robot, los ingenios espaciales, y especiales, y la herencia de autores occidentales como JRR Tolkein, Robert E. Howard, etcétera. Claro ejemplo de ello, sería la saga erótico-fantástica Legend of Lemnear, y ...."
¡Oh! ¡Cof, cof! Togei, me encuentro mal...
¡GRGGG...!

Imágenes: DR



He llegado donde quería.

Ahora es tu momento

La solución perfecta para ti

- Calidad
- Tecnología
- Apoyo
- Reconocimiento

Juan es mi tutor personal. Es muy amable, está en todo y siempre disponible, y mira que yo no paro de llamarle y enviarle e-mails... Y gracias a su apoyo ¡conseguí un ascenso en mi trabajo!

CP COMUNICACION proximity

Más de 100 cursos para mejorar, **llama ahora al 900 50 41 52 (llamada gratuita)**

Información

Llamada gratuita al
900 50 41 52

www.ceac.com

Correo

93 446 51 01

Envía CEAC al 5045
(Coste 0,30€+IVA)

Novedades y actualizaciones

- Graduado ESO
- Técnico en Prevención de Riesgos Laborales
- Decorador e Interiorista
- Speak English
- Instalador Electricista
- Acceso a la Informática
- Acceso Universidad para +25 años
- Auxiliar de Geriatría
- Peluquería
- Esteticista

Infórmate ya sin compromiso

Y recibirás este exclusivo bolígrafo de diseño.

Recorta este cupón por la línea de puntos y envíalo a CEAC, c/Perú, 164, 08020 Barcelona.

GRATIS

Rellena esta solicitud con tus datos en mayúsculas:

Curso/s sobre el que deseo recibir información

Nombre y Apellidos

Domicilio

Nº Piso Puerta C.P.

Población Provincia

Tel. Particular Tel. Trabajo

Fecha de Nacimiento Profesión

E-mail

Te informamos que los datos personales que nos has proporcionado han quedado incorporados en un fichero propiedad de CENTRO DE ESTUDIOS CEAC, S.L. Si lo deseas, tienes derecho a conocer, cancelar o rectificar la información que te concierne recopilada en nuestros ficheros. Asimismo, a través de CENTRO DE ESTUDIOS CEAC, S.L. podrás recibir en el futuro ofertas de diversos productos y servicios de otras empresas del grupo o de empresas asociadas a la FECEMD del sector financiero, editorial, textil, hogar, belleza y cuidado personal. En caso de que no desees recibirlas o quieras alguna modificación o anulación de tus datos te rogamos que nos lo comuniques por escrito a CENTRO DE ESTUDIOS CEAC, S.L. -Perú, 164, 08020 BARCELONA. Tel. 934 465 100- indicando claramente tu nombre, apellidos y dirección.

1K304

ARTES
- Decorador e Interiorista
- Dibujo y Pintura
- Escaparatista
- Fotógrafo Amateur
- Fotógrafo Profesional
- Guitarra
- Jardinero
- Manualidades

IDIOMAS
- Inglés
- Alemán
- Español
- Francés

HUMANIDADES
- Graduado en ESO
- Acceso Universidad para +25 años
- Acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio
- Cultura General
- Puericultura
- Educador Infantil
- Psicología
- Técnicas para Memorizar y Recordar

INFORMÁTICA
- Acceso a la Informática
- Experto en Ofimática
- Windows 98
- Internet

EMPRESARIALES
- Auxiliar Administrativo
- Contable
- Asesor Fiscal
- Jefe de Ventas
- Comercio Exterior
- Marketing
- Experto Técnico Inmobiliario
- Relaciones Laborales
- Gestión Laboral
- Gestión de la PYME
- Gestión del Establecimiento Detallista
- Gestión Financiera de la Empresa
- Gestión Medioambiental
- Técnico en Sistemas de Calidad ISO 9000 y 14000
- Técnico en Prevención de Riesgos Laborales
- Master en Prevención de Riesgos Laborales.

Especialidades:
- Ergonomía y Psicosociología
- Higiene Industrial
- Seguridad
- Vendedor Profesional

TURISMO Y HOSTELERÍA
- Cocinero Profesional
- Camarero Profesional
- Gestión de Restaurantes
- Gestión Hotelera
- Turismo Rural

TÉCNICOS
- Técnico en Construcción
- Delineante en Construcción con AutoCAD y AutoARQ
- Fontanero y Electricista
- Instalador Electricista
- Instalador de Antenas
- Electrónica Digital
- Electrónica y Microelectrónica
- Maestro Albañil
- Mecánico del Automóvil
- Mecánico de Motos

BELLEZA Y MODA
- Corte y Confección
- Diseño de Modas
- Esteticista
- Peluquería

SALUD
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Odontología
- Auxiliar de Rehabilitación
- Auxiliar de Geriatría
- Dietética y Nutrición Geriátrica
- Técnico en Documentación Sanitaria
- Masajista

VETERINARIA
- Auxiliar Clínico Veterinario

CENTRO DE OPOSICIONES
- Aux. Adm. Ayuntamientos
- Aux. Adm. Comunidades Autónomas
- Aux. Administración del Estado
- Aux. Adm. de Sanidad
- Celadores
- Auxiliares de Justicia
- Agentes de Justicia
- Policías Locales
- Policías Nacionales
- Agentes de la Hacienda Pública

- Título Oficial
- Preparación para Título Oficial
- En colaboración con la EURLB Universidad Ramon Llull
- Único título oficialmente reconocido por la APETI

Nuevos Cursos OnLine en:
www.ceac.com

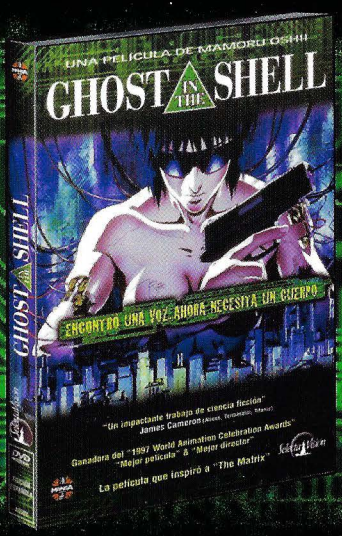
Aquí empieza
tu futuro

CEAC

Centro de Estudios

EL MEJOR CINE DE ANIMACIÓN EN DVD VIDEO

Selecta Visión presenta



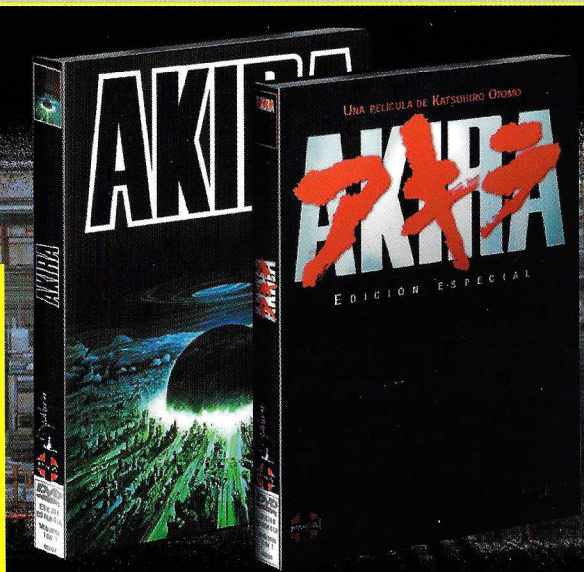
GHOST IN THE SHELL

CONTENIDOS

PELÍCULA
- -Nuevo Master Digital
- -Español Dolby Digital 5.1
- -Japonés Dolby Digital 2.0
- -Inglés Dolby Digital 5.1
- -Subtítulos en español
- -Anamórfico 16:9 Widescreen
- -Menú interactivo
- -Acceso directo a escenas

EXTRAS
- -Ficha técnica y artística
- -Filmografía Mamoru Oshii
- -Making of Ghost in the Shell (30 minutos)
- -Trailer promocional 1
- -Trailer promocional 2
- -Galería de imágenes

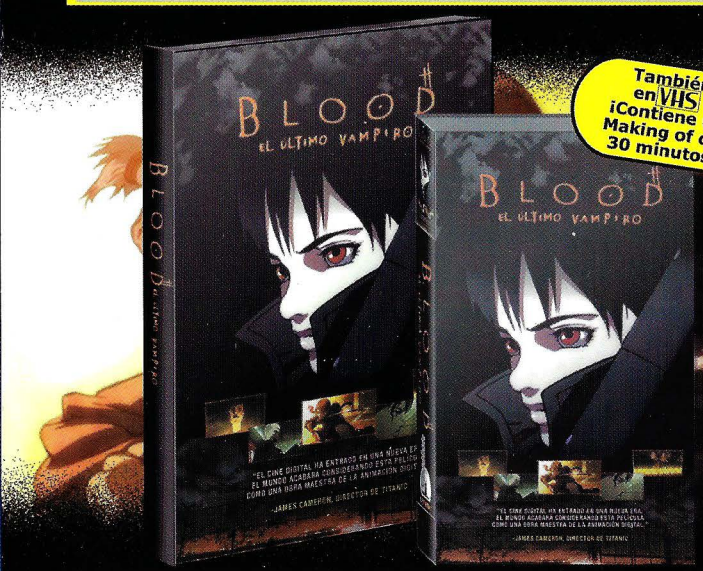
AKIRA



CONTENIDOS

DISCO 1
- -PELÍCULA
- -Nuevo Master Digital
- -Nuevo doblaje español Dolby Digital 5.1
- -Primer doblaje español Dolby Digital 2.0
- -Subtítulos en español
- -Anamórfico 16:9 Widescreen
- -Menú interactivo
- -Acceso directo a escenas
- -Ficha técnica y artística
- -Filmografía de Katsuhiro Otomo

DISCO 2
- -Making of Akira
- -Galería de imágenes
- -Crea tu propio trailer de Akira
- -Quiz Akira (juego de preguntas)
- -Trailer promocional 1
- -Trailer promocional 2



También en VHS ¡Contiene un Making of de 30 minutos!

BLOOD THE LAST VAMPIRE

CONTENIDOS

PELÍCULA
- -Máster Digital
- -Español Dolby Digital 5.1
- -Inglés Dolby Digital 5.1
- -Japonés Dolby Digital 2.0
- -Subtítulos en Español
- -Anamórfico 16:9 Widescreen
- -Menú interactivo
- -Acceso directo a escenas

EXTRAS
- -Ficha técnica
- -Ficha artística
- -Making of Blood, the last vampire (30 minutos)
- -Tráiler promocional
- -Galería de imágenes

Selecta Visión

Calle Diputación nº37, Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com

2002 SELECTA VISION s.l./DYNAMIC IBERIA. Una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europa).

MANGA VIDEO